



PlayStation 2

Revista España



Todas las novedades USA a examen, periféricos...

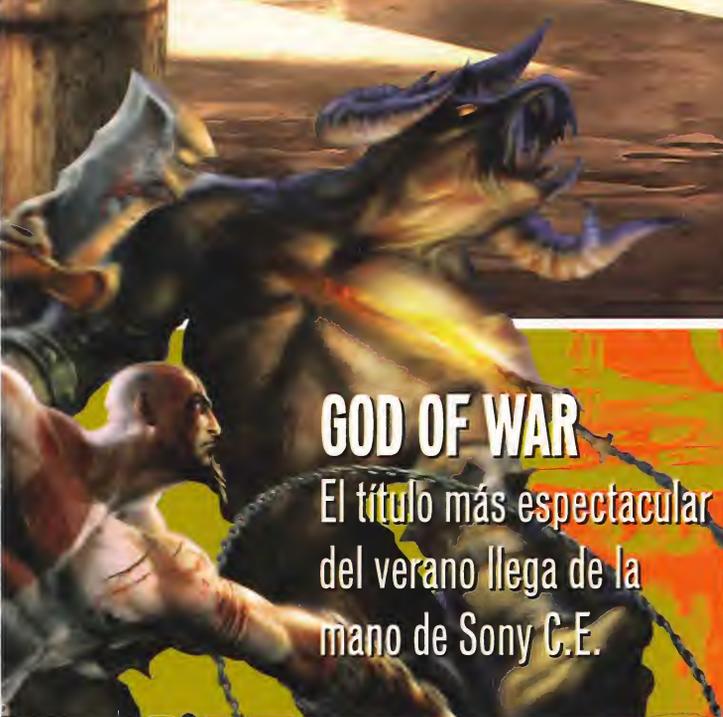
¡El juego de coches más perseguido!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!



y además
MEDAL OF HONOR:
EUROPEAN ASSAULT,
STAR WARS EPISODIO
III, ONIMUSHA 4:
DAWN OF DREAMS...



GOD OF WAR

El título más espectacular del verano llega de la mano de Sony C.E.



BATMAN BEGINS

EA Games lleva a las consolas los orígenes del Señor de la Noche

GUÍAS COMPLETAS DE DEATH BY DEGREES Y SUIKODEN IV!!!

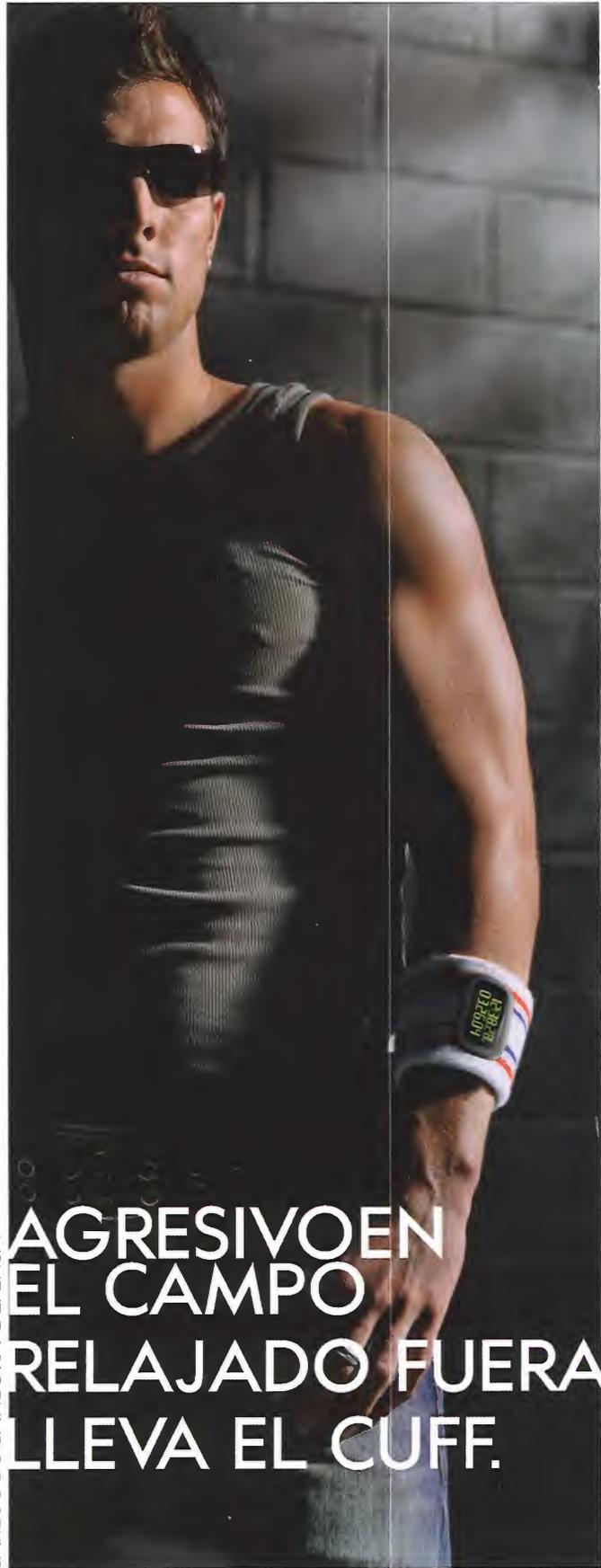


LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION@2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION@2



8 420565 092005 00053



CARLOS BOCANEGRA DEFENSA

AGRESIVO EN
EL CAMPO
RELAJADO FUERA
LLEVA EL CUFF.

www.niketiming.com

DVD-DEMO (53)

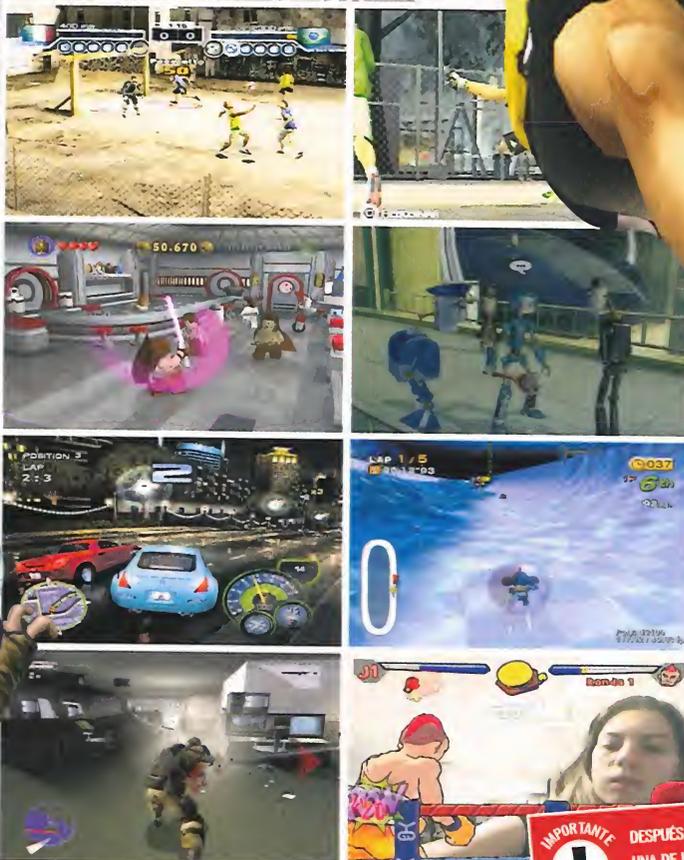
Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



8 DEMOS JUGABLES

- 01. **FIFA STREET**
- 02. **LEGO STAR WARS**
- 03. **SINGSTAR POP***
- 04. **ROBOTS**
- 05. **SRS: STREET RACING SYNDICATE**
- 06. **SUPER MONKEY BALL DELUXE**
- 07. **GT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT**
- 08. **EYETOY PLAY 2***

(* Requieren periféricos específicos)

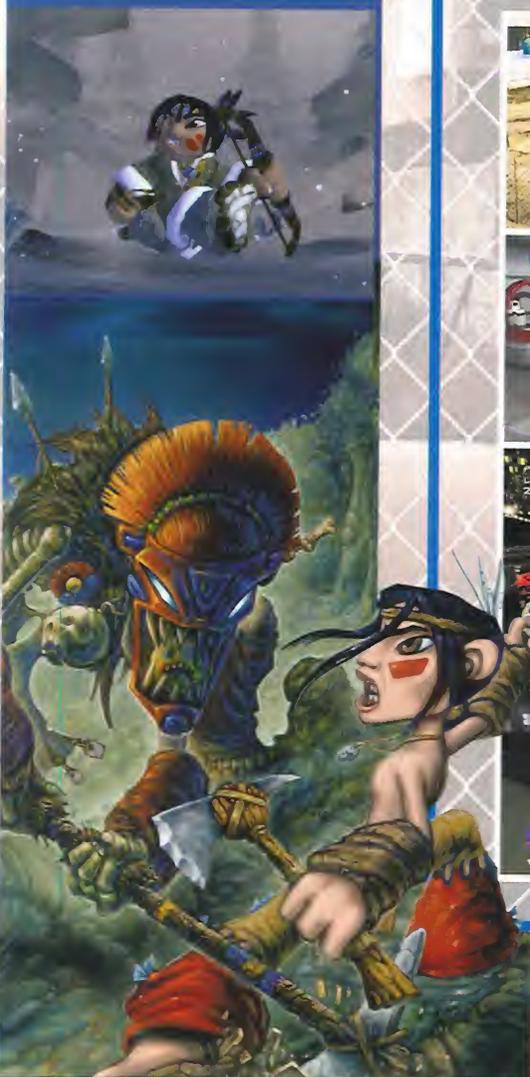


¡ IMPORTANTE !
DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

VIDEO DEMOS

- BRAVE

¡Descubre la gran aventura de un pequeño indio americano!





GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**

Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**

Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**

Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Consejero Director General: **Jesús Castillo**

Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**

Director General de Prensa: **Román de Vicente**

Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Juan Alegre**

Director General de Distribución: **Vicente Leal**

Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN

Coordinador Editorial: **Vicente Fernández de Bobadilla**

Director: **Marcos García Reinoso**

Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**

Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**

Redacción: **Bruno Sol Nieto y Roberto Serrano Martín**

Maquetación: **José Luis López**

Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez, Lázaro Fernández,**

Javier Bautista, Natalia Muñoz, J. Iturrioz, L. Mittard, Á. Jiménez,

Isabel Garrido (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)

Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid

Tel: 91 586 33 00 E-Mail: ps2@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**

Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**

Directora de Marketing: **Marisa Casas**

Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**

Director de Producción: **Jordi Omella**

Producción: **Ángel Aranda**

Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector:

91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**

Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**

Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**

Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo),

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid,

París, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23.

Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado),

C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona,

Tel.: 93 484 66 00, Fax: 93 265 37 28

Levante: Javier Burgos (Delegado), Embajador Vich, 3, 2º D,

46002 Valencia, Tel.: 96 352 68 36, Fax: 96 352 59 30

Sur: Mariola Ortiz (Delegada), Hernando Colón, 5, 2º,

41004 Sevilla, Tel.: 95 421 73 33, Fax: 95 421 77 11

Norte: Jesús Mª Matute (Delegado), Alameda Urquijo, 52, Aptdo. 1221, 48011 Bilbao,

Tel.: 609 45 31 08, Fax: 944 39 52 17

Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada), Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89

439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28

99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.:

46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, París,

Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli-

sabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:**

GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207

730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45,

Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax:

41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599

50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi,

Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi

Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major

Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:**

Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:**

Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Gru-

po Prisma, David Nieto Barsés, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor, C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13, Tres Cantos (Madrid),

Distribuye: DISPESA, C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.

Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000

Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual
producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de
Revistas de Información **ARI**

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS

- 20 JUEGOS KESSEN III
- + 20 ESTANDARTES DE KESSEN III
- 30 JUEGOS GOD OF WAR
- + 30 CAMISETAS DE GOD OF WAR
- + 30 LIBROS DE ILUSTRACIONES CON ARTE DE GOD OF WAR



026

Te presentamos todas las novedades de Sony C.E. para este año



036

Atari presenta una aventura basada en la cultura urbana del graffiti



046

REPORTAJES

036

Getting Up C.U.P.

040

Novedades PSP

046

Onimusha DOD

050

Battlefield: M.C.

052

Novedades SCI

056

Spartan: T.W.



066

PRETEST

062

Medal Of Honor European Assault

066

Batman Begins

070

Delta Force: Black Hawk Down

077

S.C.A.R.

072

Destroy All Humans

076

Big Mutha Truckers 2

077

Madagascar

GUÍAS COMPLETAS DE DEATH BY DEGREES Y SUIKODEN IV

¡La sorprendente aventura de Nina después de Tekken y el RPG más representativo de Konami!



004

NEED FOR SPEED

MOST WANTED

EA Games ya está preparando la siguiente entrega de una de sus sagas más laureadas de los últimos tiempos, Need For Speed. En este número, nuestro reportaje de portada te descubrirá todo lo que tienes que saber sobre Need For Speed: Most Wanted



TEST

080	Moto GP 4	094	Juiced
084	God Of War	096	Area 51
088	Star Wars Episodio III: La Venganza De Los Sith	100	Roland Garros
		102	SRS: Street Racing Syndicate
090	Cold Winter	104	7 Sins



¡ONIMUSHA 4!
Visitamos las oficinas de Capcom en Londres para entrevistar al productor del cuarto capítulo de la saga de samuráis

SECCIONES



010 NOTICIAS
Sony C.E. ya ha desvelado la fecha de lanzamiento para su consola portátil, así como el precio y los accesorios que tendrá en Europa



128 CINE
Ya está aquí la película más esperada, cuyo estreno han esperado pacientemente millones de seguidores de todo el mundo, Star Wars: Episodio III

008	Buzón PlayStation	122	Moda
010	Noticias	124	Viajes
058	Japón	128	Cine
078	On-line	132	DVD
116	Trucos	136	Cómics
118	Consultorio	138	Música
120	Tecno	144	Motor



LO BUENO SIEMPRE SE HACE ESPERAR

Tras unos meses de intensa y dura espera en los que hemos disfrutado y vivido de cerca, no sin cierta envidia, el lanzamiento de PlayStation Portable o PSP en Japón y Estados Unidos, por fin sabemos cuando aterrizará en nuestro viejo continente. La fecha elegida por Sony C.E. ha sido el 1 de septiembre, todavía verano, y el precio final será de 249 Euros, una de las cifras que se barajó desde el comienzo de la cuenta atrás para su comercialización en Europa. Sabemos que las noches del cálido verano se os van a hacer eternas y que el noveno mes del año se va a convertir en algo tan deseado e inalcanzable como el arco iris, pero también os podemos asegurar que la espera merecerá la pena y cuando sostengáis entre las manos el sistema de entretenimiento de Sony, el tiempo que haya pasado apenas será un leve recuerdo en vuestra memoria y ante vosotros se dibujará un mundo de alta tecnología e infinitas posibilidades. De todas formas, con la cantidad de lanzamientos que nos esperan de aquí a comienzos de la época estival, vuestra PlayStation 2 tampoco os va a dejar mucho tiempo para lamentar la momentánea ausencia de su hermana portátil. Hemos elegido estos nombres como ejemplo: God Of War, Medal Of Honor: European Assault, Batman Begins y Fórmula 1 2005. Un póker de auténticos ases que os hará creer por momentos que os encontraréis ante cuatro obras maestras de esas que sólo aparecen en el último cuarto del año. Aún así, si todavía miráis con anhelo las millones de gotas diminutas que forman ese arco iris, en PlayStation 2 Revista Oficial os informaremos de todo lo que rodea a esa máquina generadora de sueños digitales llamada PSP.

MARCOS GARCÍA
Director



CUANDO EL CALOR ESCAPA, TÚ TAMBIÉN.

EL JUGADOR DE LOS ALL BLACKS, DOUG HOWLETT, SE MANTIENE ÁGIL Y FRESCO
CON CLIMACOOOL. ADIDAS.ES





© 2005 adidas-Salomon AG. adidas, it


adidas®

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



T.H.U.C. 2

David Serrano Pinto, Castrillo de la Vega (Burgos) Tengo desde *THPS* a *Tony Hawk's Underground 2* y me lo paso muy bien jugando con ellos. Tendríaís que haberle puesto más nota porque se pueden hacer *graffitis*, ir por muchas ciudades (incluida Barcelona) y se pueden ejecutar grandes movimientos con el monopatín. Esto y mucho más hacen que sea el rey de su género.

97



METAL GEAR SOLID 3: S.E.

Hugo Montoto Martínez, Cofiño Parres (Asturias) Todos sabemos que *MGS3* no es muy realista, pero tiene esa emoción que no todos los juegos tienen, porque en *MGS3* no estás jugando a un juego, estás viviendo la aventura de Snake. Y precisamente *MGS3* se caracteriza por la capacidad de inmersión, la enorme cantidad de posibilidades que ofrece... ¡Y los gráficos! Yo le pondría un 100, pero como no se puede le pongo un 10.

10



Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón en el lanzamiento de PSP, de tu PS2 «tuneada» •

El jugador más «gallina»

Raúl Gala Martínez
Gerona.

Hola, soy un lector de vuestra revista y os envío la foto de una de mis gallinas jugando conmigo a PS2 con la *demo* que acompaña cada mes vuestra revista.



Lo raro no es que su mascota sea una gallina... ¡lo raro es que presta total atención a las demos que regalamos en la revista!

¿Soy el único que no sabe apuntar con el Dual Shock?

Jaime Esparrach.
Via e-mail.

Hola a todos, quería daros las gracias por dejar un espacio en la revista a los lectores y permitir que expresemos nuestras opiniones más allá de las dudas sobre lanzamientos de juegos.

Añadiendo un buzón ganáis en diversidad y en imparcialidad y eso siempre es de agradecer. Por otra parte me gustaría expresar en alto mi frustración por la absoluta incapacidad que sufro para apuntar con el mando de PS2. Quizás pueda deberse al deterioro

físico de mi mano derecha de tantos años colgado al ratón de un PC, pero me resulta muy difícil jugar a los *shooter* en primera persona de consola, ya que no consigo controlar bien el *stick* analógico derecho y me terminan acribillando a la menor ocasión. Con la cantidad de buenos *shooter* que están llegando al mercado para PS2 ¡y yo con estos pelos! Y que conste que lo he intentado. Me he quemado las pestañas jugando a *Project Snowblind*, que por cierto está muy bien ambientado y tiene un argumento de película futurista muy bueno, pero he llegado a un punto que he

tenido que regalárselo a un amigo... Se me hace la boca agua con los comentarios del *KillZone*... Me hace mucha ilusión que saquen para la *Play* una nueva entrega de *Commandos*... Pero cuando veo que son *shooters* en primera persona se me quitan las ganas rápidamente. Menos mal que el catálogo de PS2 nos da una oportunidad a los que tenemos atrofiado el dedo gordo derecho, y cada vez me lo paso mejor con algunos juegos que tendríamos que reivindicar como el *Sly 2*, uno de los juegos más entretenidos y variados de los que he jugado últimamente.

EL TEMA DEL MES

Este mes hablamos sobre los videojuegos basados en películas

Hollywood gana, nosotros perdemos

Antonio Villar Preto
Sagunt (Valencia).

Todos sabemos que, salvo en contadas ocasiones, los juegos basados en películas suelen ser horribles. Mediocridades que utilizan el lanzamiento del filme como publicidad. Para colmo de males vemos cada vez más películas que aparentemente han sido concebidas para ser adaptadas como videojuegos (podrían dividirse en fases, tienen jefes finales, personajes planos, etc.). En resumen, Hollywood gana y nosotros perdemos. Se podría intentar adaptar películas como *Olvidate De Mi*, con un concepto en plan *Ice*, pero en esta película no hay «malos», disparos, muertos ni explosiones, así que no se hará jamás.



maravillas que se podrían hacer con una licencia bien exprimida como es el caso de *El Padrino*, imaginad el éxito que podrían llegar a tener, convirtiéndose en juegos atractivos por su licencia y porque consiguen ser un hito en su género, como *Metal Gear Grand Theft Auto*. Pero bueno, ¿todos podemos soñar algún día, no? Mientras tanto tendremos que seguir disfrutando de buenos juegos que podrían haber sido algo más.

Videojuegos que complementan las películas

Óscar González López
Lugo.

Si cada vez se están haciendo más videojuegos basados en películas es porque las posibilidades técnicas de la consola lo permiten. Con esto quiero decir que gracias al potencial de PlayStation 2 se pueden hacer videojuegos que son fieles a la película en la que se basan o incluso que en ellos se pueden descubrir escenas inéditas que no hubo en la película y que ayudan a comprender mejor la historia. O también se pueden jugar desde distintos puntos de vista, es decir, que en la película se pueda ver al protagonista en acción y en el videojuego ponerse en la piel del antagonista. Los tiempos cambian y la tecnología también. ¿A alguien se le ocurre cómo se podría hacer un videojuego decente de la



trilogía *The Matrix* en los tiempos de la Master System, representando el tiempo bala y los complicados movimientos de los protagonistas? En aquella época era imposible. Me gustaría un videojuego basado en las dos películas de *Kill Bill*, convertido en un *beat'em-up* al estilo *Death By Degrees*, y que se le diera importancia a la lucha con armas blancas, como la espada que lleva la protagonista.

Comprar el juego sólo porque la película gustó

Iván Lorenzo Delgado.
Gijón (Asturias).

Cuando te enteras de que va a salir un juego basado en una película piensas que ese título puede ser la bomba, pero por desgracia la realidad no es así, sino que los desarrolladores de las diferentes compañías se limitan a sacar en la mayoría de los casos el juego demasiado pronto, o se aprovechan de que la gente va a comprar el juego sólo porque la película les gustó.

En el próximo número, el tema será: PlayStation 3, nuevos juegos y periféricos para PSP, sorpresas para PlayStation 2... ¿Qué esperas con más impaciencia del E3 de este año?

BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

Dar más vida a lo viejo

Héctor Herreros Córdoba.

Petrer (alicante).

Hola, quería decir a los creadores de esta magnífica revista que yo no soy de los que prefieren los juegos de PS2 «de moda» y estoy más a favor de los «pasaditos», porque pienso que uno no se puede divertir más simplemente por el hecho de que ese juego sea nuevo. No sé por qué pero a mí me gustan los títulos veteranos como el primer *Splinter Cell*, *Metal*

Gear Solid 2, y muchos más, no pasa nada porque sean viejos, a alguien le tienen que gustar por su diversión y encima son mucho más baratos ya que el precio de los nuevos es un poquito más «caro», y para que encima después no te guste. La gente no compra juegos viejos por esa razón, y esta crítica es para animar a la gente que lee esta revista y no se deje llevar por la publicidad de lo más nuevo. No penséis que me estoy metiendo con los juegos de moda... Gracias por prestarme atención y ¡a disfrutar de lo viejo!

Tirón de orejas

Germán Mené

Via e-mail.

Quiero dar un pequeño tirón de orejas a los guionistas de los juegos, que parecen que están de vacaciones permanentes. ¿Por qué no creáis nuevas historias, en vez de utilizar otras ya inventadas? Está muy bien poder vivir sucesos de películas, cómics, libros... pero tanta copia es agobiante. Así que animaos a crear nuevos guiones que yo y muchos jugadores estaremos más felices con historias creativas y originales.

El amo sobre la tabla

Luis Llanos Castillo

Via e-mail.

Os envío el récord más bestial que he conseguido en *Tony Hawk's Pro Skater 3*, en la pantalla del aeropuerto. He logrado como puntuación final 7.903.833, y como mejor *combo* tengo 5.494.920 puntos de 120x, aunque no conseguidos en el mismo *single session*. Por una razón que desconozco, en la pantalla de récords no se guardó el *single session* de mayor puntuación, la que aparece es de 7.178.225. Aún así, también me costó conseguirla. Un cordial saludo desde Villajoyosa.

Aficionado prematuro

Christian

Via e-mail.

Hola, soy Christian. Sólo tengo 3 meses, pero me encanta aporrear el mando de la **Play** de mi padre. Como veréis en la foto mis juegos favoritos son los de coches y de fútbol. Y ahí me veis practicando con *WRC4*, ahora mismo ganaré a papa (¡¡¡en cuanto sepa cual es el freno y el acelerador!!!). Con los de fútbol todavía no me aclaro muy bien con tanto jugador corriendo por la pantalla. Deciros que a mi papa le encanta vuestra revista, si no imaginaos dándome el «bibe» y mirando la revista a la vez, para mi un calvario porque no me tomo el biberón a gusto, pero bueno, cuando acierta



en dármele yo soy el primero en echar un vistazo a las fotos; me quedo «embobao». Una de las secciones que sé que a mi padre le gustaría que ampliarais es la de S.O.S. Por lo demás le da un 9,6. Además, le ha encantado la nueva sección del buzón, muy acertada. Asimismo, está esperando a que tengáis una página web donde hubiese *chat*, foros, con muchas mas secciones que no caben en una revista, como juegos ya comentados, guías de viejos juegos, trucos, torneos On-line y sobre todo un foro donde poder conocer a la peña que lleva esta revista. Sin más un saludo y otro de mi papá para toda la revista, ¡¡¡seguid así!!!

■ Muchos decís que lleváis jugando desde pequeños... A ver si superáis a Christian, que sólo tiene 13 meses!



REGALAMOS CINCO JUEGOS MOTO GP 4

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un juego *Moto GP 4*. ¡No olvidéis incluir vuestra dirección postal por si resultáis premiados!

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!



Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco packs de MC3 que regalamos





FECHA DE LANZAMIENTO
1 de septiembre de 2005

PRECIO
249 Euros

- ACCESORIOS INCLUIDOS**
- Adaptador CA
 - Batería
 - Memory Stick Duo (32 MB)
 - Estuche (negro)
 - Auriculares con mando a distancia (potencia de salida limitada a 90 dB) (blancos)
 - Disco UMD de demostración
 - Correa de muñeca (blanca)
 - Paño de limpieza (gris claro)

¡PSP LLEGARÁ A EUROPA EN SEPTIEMBRE!

Nueve meses después de su lanzamiento en Japón, la consola portátil de Sony verá la luz en tierras europeas. El pasado 26 de abril Sony C.E. España anunció de forma oficial que el sistema de entretenimiento PlayStation Portable estará a la venta a partir del próximo 1 de septiembre a un precio recomendado de venta al público de 249 Euros. Precedido por el éxito obtenido en el mercado japonés y estadounidense, el sistema se presentará en el viejo continente bajo la forma de lo que se ha denominado en EE.UU. y Japón, *Value Pack*. Es decir, al

comprar la consola portátil se adquieren también unos auriculares con mando a distancia, la correa de muñeca, una batería, una *Memory Stick Duo* de 32 MB y un disco UMD que incluye vídeos, música y *demos* no jugables de diversos títulos. En España los primeros compradores que registren su PlayStation Portable en la página www.yourpsp.com (portal oficial en Internet de la portátil) obtendrán de regalo la película UMD de *Spider-Man 2*. Aún no están confirmados los títulos que acompañarán a la consola en el momento de su lanzamiento europeo.



■ Un sistema de entretenimiento único para jugar, ver películas, fotografías o simplemente escuchar música MP3

FERNANDO ALONSO PONE VOZ A F1 05

Además de rodar el *spot* publicitario, el piloto asturiano también pone su voz en un Tutorial de *Formula 1 05*. En esta nueva entrega también aparecerán Antonio Lobato y Gonzalo Serrano para retransmitir toda la emoción de cada carrera, como en las 2 entregas pasadas.



UBI SOFT DISTRIBUIRÁ EN EUROPA SHIN MEGAMI TENSEI™ LUCIFER'S CALL



La tercera entrega de la saga *Shin Megami Tensei* será publicada por UbiSoft en Europa. En esta ocasión el jugador se enfrenta a una catástrofe global en un Tokio post-apocalíptico en el que tendrá que enfrentarse a más de 100 especies diferentes de demonios. El poder de *Megatama* nos ayudará en nuestra lucha añadiendo un ligero toque táctico al sistema de combate del juego que ya ha sido un éxito en Estados Unidos y Japón, prometiendo más de 50 horas de juego desde finales de junio.



■ La nueva cámara plateada EyeToy es el complemento perfecto para el modelo Silver Satin de PS2

NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

LA VERSIÓN DE PLAYSTATION 2 SILVER SATIN A LA VENTA

Después del éxito cosechado por la versión *Slim* de **PlayStation 2**, los usuarios nos vemos deslumbrados por una sorprendente edición de la consola, en esta ocasión un modelo plateado llamada *Satin Silver*, que está disponible en las tiendas de toda Europa desde el 13 de mayo. El precio recomendado es de 159,99 Euros, junto a un control remoto de DVD negro. Además, junto a este nuevo modelo **Sony C.E.** también lanza una línea de productos a juego, entre los que se encuentran el soporte vertical, *Memory Card*, mandos *DualShock 2* y el control remoto de DVD. Como colofón se ha diseñado una cámara plateada *EyeToy*, que se convertirá en todo un revulsivo

para aumentar los más de 6,5 millones de usuarios que han caído ya en las redes de este fenómeno. Con motivo del lanzamiento de **PlayStation 2 Silver Satin**, David Reeves, presidente de **SCEE** declaraba que «cuando introdujimos el nuevo modelo de **PlayStation 2** en noviembre del año pasado impactamos en los consumidores con su tamaño compacto y su estilo elegante, cientos de usuarios de **PlayStation 2** no dudaron en actualizar su consola. Ahora, el color plata lleva la elegancia y belleza aún más allá.»



DIGIMON WORLD 4

El próximo mes de septiembre **Atari** lanzará el cuarto capítulo de **Digimon World**. Este título incluirá acción simultánea para 4 jugadores, *Digimon* personalizables y un nuevo sistema de lucha junto a elementos de acción, aventura y RPG.



SSX ON TOUR

EA Sports BIG renueva completamente su franquicia *SSX*, con un nuevo título que permitirá a los jugadores crear su propio personaje y convertirle en toda una estrella, realizando todo tipo de trucos con su tabla o esquís.



PHANTASY STAR UNIVERSE

Atari distribuirá la primera entrega de *Phantasy Star* para **PlayStation 2**, desarrollada por **Sega Studios** y que contará con modo On-line y Off-line. Verá la luz en primavera de 2006.

GAME REPUBLIC DESARROLLA GENJI: THE LEGEND BEGINS

Con títulos como *Street Fighter 2*, *Resident Evil 0* o *Devil May Cry* a sus espaldas, Yoshiaki Okamoto destaca ahora el tarro de las esencias con un título pleno de belleza bajo el sello de **Game Republic**. El juego se basa en una leyenda tradicional japonesa homónima, protagonizada por un samurái, Genkuro Yoshitsune. El equipo de Okamoto se ha encargado de que la acción esté a la par con el espectáculo visual (como podéis ver en estas pantallas) incluso se han capturado los movimientos de un experto samurái para dotarle de un gran realismo.



■ El realismo de los samuráis es espectacular en este juego de **Game Republic**



PRE E3: ACTIVISION, UN APERITIVO DE LA FERIA

Dos lanzamientos con el sello de Marvel

Activision ha querido adelantarse al E3 y ha reunido a toda la prensa internacional en Los Ángeles para mostrar sus futuros lanzamientos. Allí, pudimos probar la adaptación lúdica de *Los 4 Fantásticos*, el último cómic de Marvel en ser llevado a la pantalla grande. El videojuego saldrá a la venta el 8 de julio y en él podremos aprovechar la elasticidad de Mr. Fantástico, la fuerza de La Cosa, la velocidad e incandescencia de La Antorcha Humana, o el sigilo y los campos de fuerza de La Mujer Invisible. Algo más habrá que esperar para poder disfrutar del impresionante *Ultimate Spider-Man*, ya que este título, en el que el hombre araña comparte protagonismo con el malvado Veneno, no llegará a las tiendas hasta septiembre.



Y EN OCTUBRE...

Shrek SuperSlam ofrecerá duelos a cuatro entre personajes de las películas y de cuentos infantiles. *X-Men Legends 2*, por su parte, presentará diversas novedades como modo On-line.



CONVIÉRTETE EN LA RAZÓN POR LA QUE LA GENTE TEME A LA OSCURIDAD.

BATMAN BEGINS™

EL VIDEOJUEGO

EL CAMINO HACIA LA JUSTICIA EMPIEZA EN WWW.BATMANBEGINS.EA.COM



El miedo será tu mejor arma para sembrar el terror entre tus enemigos.



Recorre a todo gas las calles de Gotham en tu Batmóvil, usando armas infalibles y la tecnología más avanzada para aterrorizar a quienes se interpongan en el camino de la justicia.



Usarás toda tu destreza de guerrero ninja para doblegar a tus adversarios y "hacerles cantar".

PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE

XBOX



16+

www.pegi.info

BATMAN BEGINS Software © 2005 Electronic Arts Inc. and Warner Bros. Entertainment Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DC BULLET LOGO™, BATMAN BEGINS and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. WBIE LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s05)

All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

BATMAN BEGINS LLEGA A LOS CINES EN VERANO DE 2005

Gran Turismo 4 continúa mostrándose firme y no abandona las primeras posiciones, es más, se ha aupado también al primer puesto entre los juegos más alquilados en **BlockBuster**, el mismo que ocupa en las otras dos listas de nuestro Top 10. Tan sólo *Metal Gear Solid 3* parece aguantar el tremendo tirón que está teniendo el título de Kazunori Yamauchi entre los usuarios españoles de PlayStation 2.

LOS MÁS ALQUILADOS

Abril 2005



- | | |
|--|--|
| 01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.) | 06- BROTHERS IN ARMS: ROAD TO... (UBISOFT) |
| 02- MIDNIGHT CLUB 3 D.E. (TAKE TWO-ROCKSTAR) | 07- NFSU 2 (EA GAMES) |
| 03- SPLINTER CELL CHAOS THEORY (UBI SOFT) | 08- THE PUNISHER (THQ) |
| 04- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI) | 09- ACE COMBAT 5 (SONY C.E.) |
| 05- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM) | 10- PREDATOR (VIVENDI UNIVERSAL) |



LOS MEJORES

Junio 2005

PlayStation 2
Revista Oficial - España



- | | |
|---|---|
| 01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.) | 06- TIME SPLITTERS: F.P. (EA GAMES) |
| 02- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI) | 07- SPLINTER CELL CHAOS THEORY (UBI SOFT) |
| 03- GOD OF WAR (SONY C.E.) | 08- MOTO GP 4 (SONY C.E.) |
| 04- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR) | 09- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM) |
| 05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI) | 10- COLD WINTER (VIVENDI UNIVERSAL) |

LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 30 de Abril



- | | |
|--|--|
| 01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.) | 06- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI) |
| 02- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI) | 07- FORMULA 1 04 (Platinum) (SONY C.E.) |
| 03- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM) | 08- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR) |
| 04- FIFA STREET (EA SPORTS) | 09- MOTO GP 3 (Platinum) (SONY C.E.) |
| 05- MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (TAKE TWO-ROCKSTAR) | 10- SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (UBI SOFT) |

PES LIGA EDICIÓN 2005

La compañía Konami junto a TorneosOnline.com ha puesto en marcha por segundo año consecutivo la *PES Liga*, una competición a nivel nacional en la que los mejores jugadores de *Pro Evolution Soccer* se medirán a lo largo de 30 torneos clasificatorios y una fase final para disputar la final en Madrid en septiembre. El ganador absoluto representará a España en el campeonato europeo, como ya hiciera el año pasado Sergio Blázquez en Niza (alcanzando el 4º puesto). Si quieres apuntarte al torneo visita la página web www.pesliga.com y encontrarás el reglamento, condiciones y calendario con las próximas citas en ciudades de todo el país.



RANKING NACIONAL

NOMBRE	PUNTOS
1.- Tocalazizu	126
2.- Romanfreedom	121
3.- Boblopez	113
4.- Blitz	85
5.- danibone	66
6.- Maurinho1986	63
7.- Lobolopez	61
8.- QuaKeRo	58
9.- ANIQUILADOR	56
10.- Cannavaro	56

MOTO GP4 EN JEREZ Y ESTORIL

El creador y productor de *Moto GP 4* Isao Nakamura se pasó por el Gran Premio de Estoril para presentar el juego. Los primeros en disfrutar con la cuarta entrega de la franquicia fueron los pilotos españoles del equipo *Fortuna*, Toni Elías, Hector Barberá y Jorge Lorenzo. Como ocurrió en Jerez, **Sony C.E.** dispuso una carpa de 200 metros cuadrados con 25 PlayStation 2 para que el público sintiera las sensaciones de un piloto en la pista sin correr el más mínimo riesgo.



SPEEDSTER PURE Y FERNANDO ALONSO

La distribuidora **Ardistel** va a poner a la venta una edición limitada del volante *Speedster Pure* con la imagen de Fernando Alonso. Pero no es sólo compatible con la Fórmula 1, todos los juegos de conducción para PS2 serán una buena excusa para comprobar la fiabilidad y capacidad de respuesta de este periférico, con cambio de velocidades manual y fijación de piernas plegable entre otras características.

MTV CON UNICEF

El próximo 29 de junio se celebrará en la Plaza de Toros de Las Ventas la tercera edición de **MTV DAY**. En el coso madrileño se darán cita los mejores artistas del momento que destinarán una parte de la recaudación para **UNICEF**. El panorama nacional estará muy bien representado con *El Sueño De Morfeo* como uno de los principales atractivos y *Simple Plan* como representante internacional. Por supuesto, el concierto será retransmitido en directo por MTV España, que afianza así su compromiso de apoyar la música nacional además de ofrecer al público la oportunidad de poder ver a los mejores grupos en uno de los escenarios más míticos del circuito español.



RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO CONSTANTINE

- Ganadores de 1 juego y 1 colección de cómics:
- Antonio Jesús Cuellar Siguera (SEVILLA)
 - Roger Teñido González (BARCELONA)
 - Javier Calvo García (ALICANTE)
 - Pilar Naranjo Gallego (MADRID)
 - José Ismael Moreno García (MADRID)
 - Victor Hugo Israel Tapia Garay (GUADALAJARA)
 - Camino Salvas Ray (BARCELONA)
 - David Alberto Blasco (ZARAGOZA)
 - Daniel Rivas Lazano (BARCELONA)
 - Yosu Ochoa Castromán (TENERIFE)
- Ganadores de 1 juego:
- María Bros (BARCELONA)
 - José Antonio (LLEIDA)
 - Luis Mariano Hernández Gil (MADRID)
 - Francisco Dlu Montore (BARCELONA)
 - Alberto López García (LA CORUÑA)

CONCURSO SHADOW HEARTS COVENANT

- Antonio Armenteros Baya (JAÉN)
- Alvaro Torre Cajal (MADRID)
- Luis López Reina (MADRID)
- Alejandro Cigrossa (TENERIFE)
- Fco. Javier Colmenar Meriño (MADRID)
- Rosa María Martínez Plaza (CASTELLÓN)
- Mª Dolores Sánchez Rodríguez (GERONA)
- Aranche Pérez Molina (Sta. Cruz de Tenerife)
- Olga Rodríguez González (LA RIOJA)
- Antonio Villar Prieto (VALENCIA)
- Rosa Vidal Capdevila (BARCELONA)
- Diego Docalimo Frigoso Pinto (GRANADA)
- Juan Jesús Lombardo Rodríguez (GERONA)
- David Yáñez López (LAS PALMAS)
- Sandra Calero Martínez (MADRID)
- Cristina Pérez Gutiérrez (MADRID)
- Mª Trinidad Rufino López (JAÉN)
- Sebastian Moya (MADRID)
- Javier De Olivera Barrado (MADRID)
- Carmen Donet Martínez (GERONA)
- Iván Torres Adán (MADRID)
- José Ramón Cuesta Montenegro (MADRID)
- Oscar Martín Gutiérrez (BARCELONA)
- Raúl Vieiro Anguita (MÁLAGA)
- Daniel Vergé Torroba (BARCELONA)

CONCURSO UEFA CHAMPIONS LEAGUE

- Ganadores de 1 camiseta y 1 juego:
- Modesto Ramos Alameda (VIZCAYA)
 - Cristina Pérez Gutiérrez (MADRID)
 - Fco. Javier García Rodríguez (CÁDIZ)
 - David Martínez Jurado (ALICANTE)
 - Carlos Inose Tapia (MADRID)
- Ganadores de 1 juego:
- Héctor Sánchez Pastor (MADRID)
 - María Antonia Sánchez Mayoral (MADRID)
 - Fco. Javier González Puente (MURCIA)
 - Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
 - Mª Teresa del Río Herrero (VALENCIA)
 - Agustín Tejero Ramos (GUIPUZCOA)
 - Vicente Ferrandis Llopis (VALENCIA)
 - Oscar Sánchez Redondo (BARCELONA)
 - Francisco Herra Fernández (MADRID)
 - Carmen Pérez Domingo (MADRID)
 - Miguel Ángel Becerra Patiño (A CORUÑA)
 - Marielol Marugán Esteban (MADRID)
 - José María Padilla López (BARCELONA)
 - Mª Ascension Martínez Matos (ALICANTE)
 - José Carlos Martín Maya (ALMERIA)
 - Carlos Hernández Chamos (MÁLAGA)
 - Mercedes Iglesias Díaz (HUELVA)
 - David Calero Ramírez (NAVARRA)
 - Marco A. García Díaz (Sta. C. de Tenerife)
 - Mª Oliva Morillo Peña (CÁDIZ)
 - Javier Sánchez Fernández (LUGO)
 - Enrique Alustuey Fuentes (BARCELONA)
 - Juan Bautista Terma Herreros (VALENCIA)
 - Salvador José Jiménez Piosesi (CÁDIZ)
 - Juliana Pujol Vilalobos (GERONA)
 - Daniel Moraleda Casanova (BARCELONA)
 - Pura Benítez Verdugo (VALENCIA)
 - Manuel García Blasco (SEVILLA)
 - Luis Mª Jiménez Pozo de Abarcón (BADAJÓZ)
 - José Joaquín Vuelto Santos (LEÓN)
 - Cesar Manuel López Ortiz (ASTURIAS)
 - Chelo Carrera (ÁLAVA)
 - Carlos Miguel Paul Pineiro (VIZCAYA)
 - Juan Manuel Pérez Santos (BARCELONA)
 - Sergio Gernán Rodríguez (ZARAGOZA)



arnette

sunglasses



DANIEL PEDROSA
250 cc MotoGP World Champion 2004

*push
the limits*

POR DANI3PO

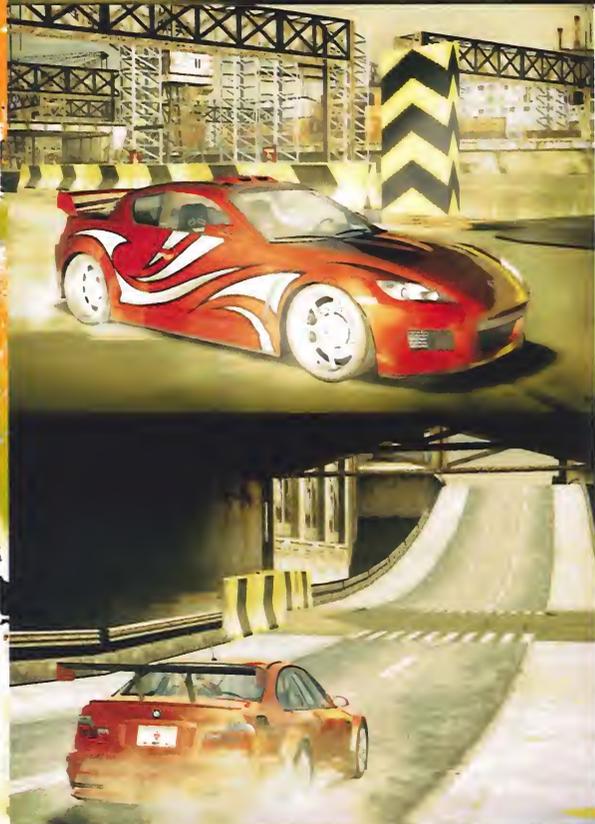
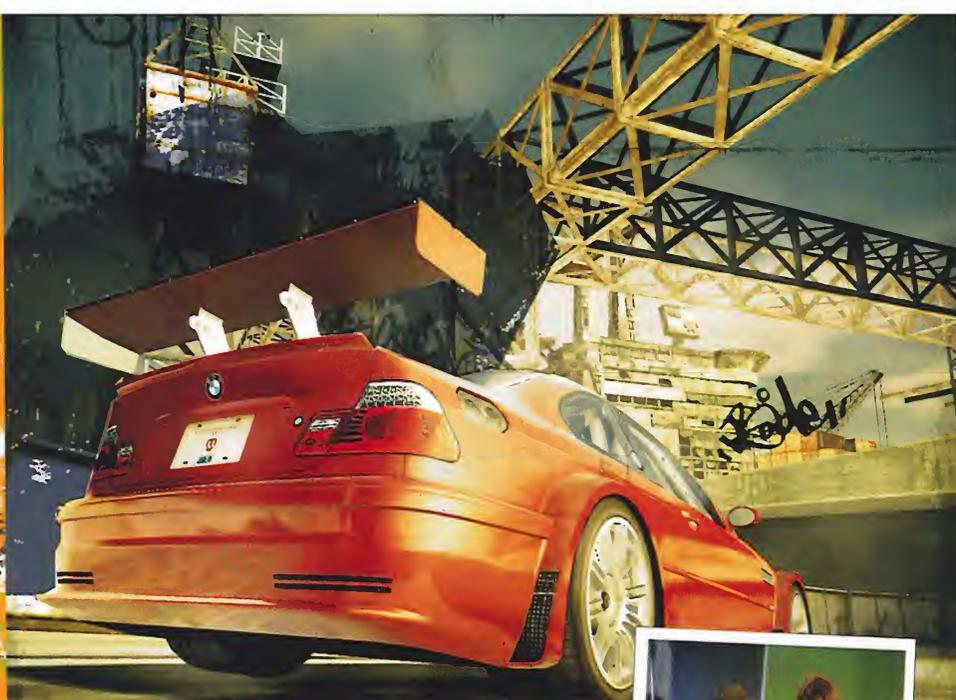
NEED FOR SPEED

MOST WANTED



Este año no llegará hasta nosotros la tercera entrega de Need For Speed Underground como muchos esperabais. Sin embargo, no penséis que os vais a quedar sin vuestra ración de la saga de conducción más vendida y aclamada de los últimos tiempos...





UNA CHICA DE PORTADA

Esta espectacular representante del género femenino sin oficio ni beneficio conocido (aparte del de posar insinuante delante de la cámara) llamada Lohralee Stutz ha sido contratada para servir de imagen de portada al juego de EA. Pronto conoceremos a más estrellas que darán imagen al título. ¿Contará alguna con el carisma de la añorada Brooke Burke?

Estas dos últimas campañas navideñas hemos asistido a la explosión de un fenómeno como es el del *Tuning* o, lo que es lo mismo, la modificación de vehículos reales para adaptarlos a las competiciones (no siempre legales) más intensas. Esta tendencia ha cristalizado en un juego y en su secuela, que a su vez suponían el renacimiento de una saga con solera. *Need For Speed Underground 1* y *2* vendieron más de quince millones de unidades (cifra absoluta para todos los sistemas), suponiendo el mayor éxito de la cada día más boyante **Electronic Arts**, y esto es decir mucho cuando hablamos de una compañía que el año pasado tuvo 27 títulos que vendieron más de un millón de unidades. Sin embargo, y según los programadores de la franquicia (EA Canadá), no tenía mucho sentido poner a la venta este año

una tercera entrega *Underground*. Ya se habían logrado reflejar todas las modificaciones que los principales fabricantes de componentes habían puesto a la venta y la fórmula de juego, de momento, no daba mucho más de sí. Además, el mercado actual se encuentra saturado de «hermanos» que ofrecían una experiencia similar con más o menos variaciones. Y como es al líder al que siempre le corresponde innovar, los desarrolladores se pusieron manos a la obra (mucho antes de acabar *NFSU2*) para reinventar una vez más la serie. Antes de entrar en detalles, y para que tengáis una imagen visual de lo que nos deparará esta aventura, nada mejor que intentar, dentro de lo que cabe, representar una escena. Una ciudad pensada para las carreras más salvajes bañada por la diáfana luz del mediodía. Dos modelos de ensueño (un *BMW* y un *Mazda*,

HISTORIA DE LA SAGA



The Need For Speed (1996)



The Need For Speed 2 (1997)



The Need For Speed 3 (1998)



NFS Road Challenge (1999)



NFS Porsche Unleashed (2000)



→ **NFS Hot Pursuit 2 (2002)**



LARRY LAPIERE
Senior Producer

ENTREVISTA

Después del éxito de *NFSU*, ¿Por qué EA ha decidido dejar el concepto *Underground* y crear uno completamente diferente? *Need For Speed Most Wanted* es una expansión del universo *NFS*. Valoramos el diferente estilo de juego que traerá a los usuarios tanto como el que *NFSU* proporcionó en su momento. Esta nueva entrega ha recuperado a la policía por primera vez en más de tres años, pero haciéndola más estratégica e inteligente.

¿Cuáles son sus principales virtudes?

Hemos combinado la tensión de las carreras ilegales con las persecuciones de la policía, asegurándonos de que ambas funciones combinen de una manera divertida. Queremos que el jugador se sienta perseguido y que deba usar sus habilidades para escapar y lograr escalar en la «Lista Negra».

¿Cómo habéis mejorado la sensación de velocidad en el juego?

Como siempre, hemos aumentado la velocidad a todo lo que transcurre en pantalla, sin que por ello hayamos comprometido la jugabilidad típica de la serie. Estamos convencidos de que ningún fan se sentirá defraudado.

¿Qué papel representa la policía en el juego?

Tendrá una importancia enorme. Es tarea del jugador evadirla en todas sus representaciones. Nuestra fijación ha sido reproducir las épicas persecuciones que hemos visto en las producciones de Hollywood. Puedes esperar cualquier maniobra de la autoridad para detenerte y tendrás que ir aprendiendo la maniobra más adecuada para conseguir superarla en cada ocasión.

□ por ejemplo), dotados con más de 500 caballos de potencia, llevan a cabo una carrera donde la segunda plaza no es una opción. Circulan a velocidades extremas por autopistas, calles y callejones, tomando el camino que cada conductor considere más oportuno. Mientras, cuatro coches de policía aparecen y comienzan a perseguirlos incansablemente. Y no se trata de esos trastos inútiles que estamos acostumbrados a ver en las películas, sino vehículos a la altura de sus presas. La competición es encarnizada, y el final incierto. Esta tensión, el poco respeto por las leyes y la libertad absoluta son las claves de *Need For*

Speed: Most Wanted. Una «Lista Negra» donde se encuentran los corredores más buscados por las autoridades y, más concretamente, su primer puesto es el objetivo a alcanzar. Para ello, contaremos con nada menos que 65 (por el momento) coches «aspiracionales». Con este término se intenta definir a los vehículos que todos hemos soñado con conducir. Se acabó aquello de comenzar con un modelo modesto. Desde el primer momento nos pondremos a los mandos de una auténtica «bestia» del asfalto, aunque esto no significa que las cosas vayan a ser fáciles, ya que nuestros rivales y la poli no se quedarán atrás. Las opciones de

«EN NFSMW CONDUCIREMOS LOS DEPORTIVOS MÁS EXCLUSIVOS Y POTENTES»



■ La grabación del sonido de los vehículos se llevó a cabo con modelos reales y con un gran despliegue



umbro.com

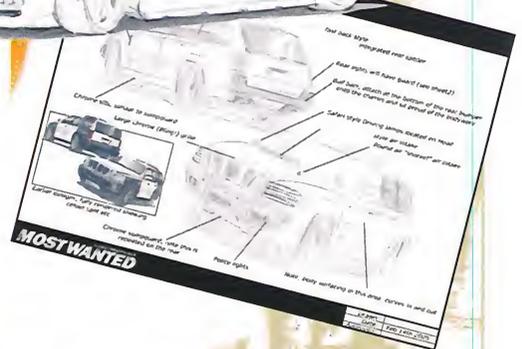
Michael Owen wears the new UMBRO X-Boot.



«BURLAR A LA POLICÍA Y SER EL CONDUCTOR MÁS BUSCADO SON LAS CLAVES DE ESTA ENTREGA»

CON LA POLI EN LOS TALONES

Aún no hemos podido ver en movimiento los vehículos que representarán a la autoridad, pero por los bocetos a los que hemos tenido acceso todo parece indicar que nos pondrán las cosas muy difíciles. Atrás quedaron los inútiles coches de las películas, ahora contarán con nuestras mismas armas.



■ Por el momento sólo se conocen dos marcas que aparecerán en el juego, Mazda y BMW, pero a buen seguro muchas más aparecerán en la versión final, tanto europeas como americanas y niponas

ESCENARIOS

En *Need For Speed Underground 2* la ciudad era un escenario abierto, pero a la hora de competir teníamos que seguir un trazado definido con antelación. En este nuevo capítulo, sin embargo, gozaremos de una libertad absoluta para elegir la ruta que consideremos más conveniente, pudiendo tomar todo tipo de atajos.

■ Entornos urbanos y realistas concebidos para la velocidad más extrema serán los protagonistas en lo que a localizaciones se refiere





modificación a nivel estético y de rendimiento serán tan amplias como en *NFSU*, aunque mucho más simples de instalar y sin necesidad de ir componente por componente. *Body Kits*, vinilos, alerones, faros, matrículas y demás serán implementados sin necesidad de navegar por interminables menús. Pero también habrá novedades en este apartado, como detectores de radar, GPS y escáneres para que la autoridad lo tenga más difícil. Y, por primera vez en la saga, se deformarán a medida que sufran impactos. Las persecuciones al estilo de Hollywood vendrán adornadas por varios conceptos novedosos, como el «Heat Meter» o «Medidor de Calor» que al aumentar (a medida que nuestra conducción se haga más temeraria) hará que los perseguidores sean más tenaces pero nos proporcionará una mayor

«CARRERAS A CUALQUIER HORA DEL DÍA Y BAJO DISTINTAS CLIMATOLOGÍAS»

recompensa. O también la posibilidad de ir aprendiendo habilidades y técnicas de evasión con las que esquivar a la policía a medida que avancemos en el juego. En cuanto al desarrollo de las carreras, el mundo es abierto y no lineal.

Al contrario que en la anterior entrega, en la que tenían lugar dentro de un circuito predefinido, en *NFSMW* no habrá límites a la hora de elegir el recorrido, siendo los escenarios mucho más interactivos. Las distintas horas del día (no sólo la noche) se irán sucediendo como también lo harán los diferentes estados de la climatología. Y, por supuesto, se incorporarán todas las funciones On-line posibles, incluida la competición a nivel mundial. En próximos números contaréis con más información del juego que se perfila como el definitivo en lo que a *arcades* de conducción se refiere.



UN MOTOR MILAGROSO

El conjunto de herramientas de desarrollo para el apartado gráfico de los videojuegos conocido como *Renderware* es obra del estudio de programación *Criterion*, autores de la saga *Burnout* y recientemente absorbidos por *Electronic Arts*. Títulos como la saga *Grand Theft Auto*, *Suikoden III y IV*, *Headhunter: Redemption* y más recientemente *ColdWinter* dan buena muestra de su versatilidad y potencia en cualquier género.



TOP 10 RECOMENDADOS



01 STAR WARS EPISODIO III LA VENGANZA DE LOS SITH
La batalla se libra en tu móvil.



02 ALONSO RACING 2005
El mejor piloto de F1 en un apasionante juego para móviles.



03 BALDUR'S GATE
El mejor RPG con un gran guión y cinco personajes.



04 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY
La aventura más potente de Fisher.



05 DR. FRANKENSTEIN ADVENTURES
Una aventura de puzzles que será un clásico.



06 NY NIGHTS SUCCESS IN THE CITY
El primer simulador social de la gran manzana.



07 EL REINO DE LOS CIELOS
Salva a los inocentes en Tierra Santa.



08 LEMMINGS
Un total de 28 niveles de pura diversión.



09 MIGHT AND MAGIC
Un gran juego de rol con tres personajes en acción.



10 CARLOS SAINZ 2
El campeón no se retira de la competición móvil.



Cómo descargarte un videojuego desde tu **MOVISTAR**



01 - Entra en emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos.

Seleccionala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

Lemmings

Simpáticos roedores en un divertido plataformas

El que fuera uno de los grandes nombres propios de las plataformas y puzzles de los 90, causando furor en su momento en sus múltiples versiones, llega ahora a móviles con 28 niveles que recrean a la perfección el espíritu del original. Por si no te suenan, los *Lemmings* son una especie de roedores medio tontos que has de guiar desde un punto de partida a la salida del nivel. Por el camino hay multitud de obstáculos y trampas que debes sortear empleando las habilidades especiales de los ocho tipos de *Lemmings* que hay: excavadores, constructores... Lo genial del juego es que, probablemente, dos personas darían otras tantas soluciones perfectamente válidas y diferentes a un mismo nivel, pues tal es la naturaleza

abierto del diseño. Para dar órdenes a estos roedores podrás poner el juego en modo Pausa y desplazarte con libertad por el nivel, indicando de forma individual a los *Lemmings* qué tareas han de realizar. Tendrás un tiempo limitado para resolver cada nivel. Los primeros niveles servirán de entrenamiento para conocer los diferentes tipos de *Lemmings* y sus habilidades. Imponente e imprescindible. Y recuerda que si te descargas *Lemmings* durante el mes de mayo entrarás en el sorteo de 10 consolas PlayStation 2 con el jugazo *Atari Anthology*. Más información de esta gran promoción en www.movistar.es/emocion/juegos.

DETÉN EL TIEMPO
Aprovecha el modo Pausa para explorar el nivel, estudiar bien los obstáculos y dar a tus *Lemmings* las órdenes oportunas para evitar el mayor número de bajas posible. Recuerda que si pierdes a demasiados, tendrás que volver a empezar.



LEMMINGS

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Un diseño excelente.
- [-] No hemos encontrado nada negativo.

8.0 GRÁFICOS: Totalmente fieles al original, con el mismo detalle y gracia que tanta sensación causaron en su día.

7.0 AUDIO: Quizá un tanto retro, aunque quienes pudimos jugarlo hace más de 10 años le encontramos su encanto.

9.5 JUGABILIDAD: El modo Pausa solventa cualquier problema de control. Una idea genial.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA SERIE 40: 6100/7210/7250/6610/3100/8820/3140/6222, SONY ERICSSON K700I, NOKIA 6610/7700, NOKIA 6220/6610, SAMSUNG SGH-E710/E610, SONY ERICSSON S700I, NOKIA 7650, NOKIA 6510, MOTOROLA Q650/Q655/S65, MOTOROLA E300, NOKIA 3650/3660, SIEMENS CX125/CX165, LG UR150, SONY-ERICSSON Z1010, SAMSUNG Z105/Z100

PlayStation 2

NOTICIAS movistar • NO

Norwich City @ Arsenal
2-1

09:02 - Brennan (Norwich City) makes a loose pass
13:02 - Safri (Norwich City) plays a long ball up the field
15:01 - Toure (Arsenal) has been suspended for 1 match(es)
17:01 - Bergkamp (Arsenal) goes it alone

Skip Subst.

¡Dirige la Liga!

Con *Manager de Liga 2005* ya puedes entrar en una de las principales ligas europeas de fútbol (inglesa, alemana, escocesa, francesa, italiana o española) y convertirte en *manager* de cualquiera de sus equipos de Primera División desde tu móvil. Tu trabajo consistirá en diseñar planes de entrenamiento utilizando distintas variables, fichar a nuevos jugadores y decidir las tácticas que se emplearán en cada partido. Aunque no tendrás oportunidad de ver una representación visual de los encuentros, sí podrás conocer las mejores jugadas a través de mensajes de texto.

Nueva Comunidad

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos movistar, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de todas las novedades más jugosas, así como recibir información acerca de concursos, promociones y competiciones, entre otras cosas, en forma de alertas en tu móvil. Asimismo, al suscribirte podrás recibir por correo electrónico la *Newsletter* de Videojuegos movistar, que nosotros mismos nos ocuparemos de redactar para que puedas estar informado y encuentres los análisis, reportajes y trucos de los mejores juegos, entre otras muchas cosas que se irán incorporando poco a poco a la Comunidad de Juegos movistar. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.



movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil

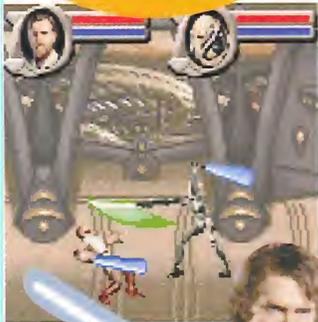
Visita la web de



Entra en cualquier momento en www.movistar.es/emocion/juegos y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

Star Wars Episodio III La Venganza De Los Sith

Revive en tu móvil los mejores momentos del filme



Poco antes del estreno del esperado *Episodio III*, ya teníamos aquí a modo de avance y en exclusiva el juego oficial de la película para móviles. Se trata de un juego de acción de perspectiva y desplazamiento lateral que recorre siete escenarios emblemáticos de la película a lo largo de diez niveles. Podremos controlar a distintos personajes mientras avanzamos, como por ejemplo Anakin Skywalker, Obi-Wan y Mace Windu. Todos ellos podrán hacer uso de sus sable láser y los poderes de la Fuerza de que dispongan en cada momento. Un indicador de color rojo nos muestra la vida que poseen en cada momento y que podemos recuperar recogiendo botiquines, mientras que uno de color azul evidencia lo poderosa que es la Fuerza en nuestro personaje.

Golpeando a los enemigos recargaremos Fuerza para poder emplearla contra los más duros, los jefes de final de nivel, que exigirán algo más que nuestra arma para ser derrotados.

Una vez más, en contra de lo que suele suceder con los juegos licencia de una película, nos encontramos con una producción de gran calidad, buenos gráficos y sonido inmejorable. La sencillez de control y los vistosos golpes de nuestros personajes, coreografiados al milímetro, hacen de *La Venganza De Los Sith* una opción más que atractiva, máxime si eres aficionado a *Star Wars*.

SW EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Star Wars en estado puro.
- [-] No hemos encontrado nada negativo.

- 9.7 **GRÁFICOS:** Las animaciones de los personajes son su mejor baza, con especial atención a los movimientos especiales de los Jedi.
- 9.0 **AUDIO:** ¿Qué esperas del sonido de un juego de Star Wars? Pues ahí lo tienes.
- 9.8 **JUGABILIDAD:** Sencillo hacerse con él, aunque algunos niveles te exigirán algo de paciencia.

Accede desde tu movistar a emoción »
Videojuegos para descargar este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA SERIE 40: 6100/7210/7250/6610/3101/6820/5140/6822, MOTOROLA C650/C365/S65, MOTOROLA E300, MOTOROLA T 201, MOTOROLA V300/V300/V325, NOKIA 6230/6610, NOKIA 3650/3660, NOKIA N-9400/NOKIA N-9400, SAMSUNG Z105/Z100, SIEMENS A65, SIEMENS SERIE 55: M55/S55/S55/M50, TSM, TSM 100, TSM 100V



PlayStation 2

CUIDADO CON LOS BOSSES

Aunque al golpear normalmente a un *boss* no consigas hacerle el más mínimo rasguño y su barra de vida no se reduce, si te fijas bien verás que con cada golpe recuperas Fuerza. Cuando estés al máximo lanza tu ataque especial y repite la operación hasta acabar con él.



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargar cualquiera de estos juegos



01 ALONSO RACING 2005

El mejor piloto de F1 en un apasionante juego para móviles.



02 PANG

Un arcade clásico de la mejor época de las recreativas.



03 TETRIS

El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



04 2 FAST 2 FURIOUS

Carreras urbanas ilegales inspiradas en la película homónima.



05 CRASH TWINSANITY

Crash y Cortex en un plataformas único.



06 FIFA FOOTBALL 2005

El líder indiscutible del fútbol en móviles.



07 TORRENTE 2 MISIÓN EN MARBELLA

Los amiguetes siguen haciendo de las suyas en la ciudad.



08 50 POR 15

Disfruta del popular concurso en cualquier momento y lugar.



09 LNFS FÚTBOL SALA

El único simulador deportivo de esta modalidad.



10 SOLITARIO DELUXE

Un compendio de los solitarios más populares.

S movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS

Comunidad de Juegos movistar. ¿Jugamos?

En este espacio interactivo, asesoramiento, datos técnicos, guías, trucos, trucos, platos y todo lo que necesitas para disfrutar al máximo de los juegos de nuestra Comunidad de Juegos.

Tu amigo te ha invitado a unirse a él. ¡Don't prueba tus habilidades eligiendo entre más de 400 videojuegos dentro de nuestro catálogo.

¡Únete a nosotros!



Rol de lujo

Baldur's Gate, el juego de rol de **Bioware** revolucionó el género cuando se editó para PC en su momento. Desde entonces, la saga ha pasado por ordenadores y consolas superándose así misma una y otra vez. Ahora llega a móviles con gran fidelidad al espíritu del original, a pesar de que esta edición presenta un desarrollo bastante lineal debido a las evidentes limitaciones de la plataforma. No obstante, *Baldur's Gate* es toda una joya del género y un ejemplo para los productores de títulos de rol, con cinco clases de personajes para vivir una apasionante aventura en los Reinos Olvidados, una confrontación de corte épico narrada a través de un excelente guion que será mejor que descubras por ti mismo...

Hobby Consolas:

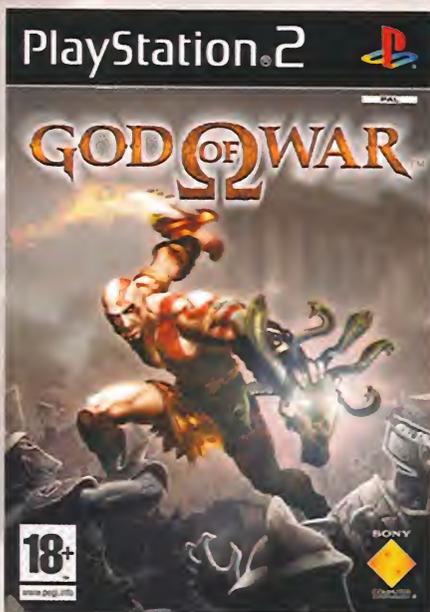
"Su espectacular desarrollo nos atrapar  desde la primera partida"

Revista oficial PS2:

"T cnicamente es de lo m s impresionante que hemos visto  ltimamente"

PSM2:

" Por Zeus que nos encontramos ante el juego revelaci n del a o!"



**ENTIERRA LO PEOR
DE LA MITOLOG A.**

¿quién se apunta?
PlayStation®2



18+
TM

www.pegi.info

ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA

¡PREPARADOS PARA SALIR A ESCENA!

Como cada año, los títulos más representativos de Sony C.E. calientan motores para su lanzamiento el próximo Otoño. Héroe ya conocidos por los usuarios y alguna novedad fueron presentadas en la capital británica.

POR DANIBPO



■ La expedición española fue, como siempre, la más divertida

■ Esta era la zona de juego habitada por Sony para probar los juegos

■ El hotel se encontraba muy cerca de la popular Carnaby Street

JAK X: COMBAT RACING

La pareja más popular se pasa a las carreras

Tras tres entregas que completaban una trilogía basada en las plataformas y la acción, Naughty Dog se encuentra dando los últimos retoques a esta especie de «spin-off» que no aportará grandes sorpresas a la historia, pero que sin embargo ofrecerá una experiencia de juego totalmente nueva. En los anteriores capítulos ya habíamos disfrutado de fases de conducción al mando de todo tipo de ingenios, pero en esta ocasión las carreras toman el protagonismo absoluto. Con un estilo similar al visto en *Jak III* (vehículos terrestres todo-terreno armados hasta los dientes) el héroe participará en competiciones a medida que vaya avanzando por el argumento, que gira en torno a varios grupos rivales en un concurso televisado. Los circuitos cerrados con carreras «convencionales», en los que lo importante es llegar en primer lugar, se intercalan con otros donde acabar con el máximo número de rivales o conseguir tesoros diseminados por un escenario abierto serán la clave. Además, incluirá modalidades On-line.



PROGRAMADORES

El equipo de Naughty Dog, afincado en la soleada California, perdió el año pasado a su cabeza pensante, Jason Rubin. Sin embargo, esto no parece haber afectado demasiado a su producción de títulos.



■ Los escenarios recrean todo tipo de entornos: ciudades, junglas, parajes helados o templos perdidos



■ A lo largo de las carreras nuestro coche se destruirá muchas veces, pero se recuperará de inmediato





■ El juego contará con una modalidad cooperativa para dos jugadores de manera simultánea

RATCHET DEADLOCKED

Un planteamiento más adulto para esta genial saga

Los programadores de Insomniac, tras el éxito conseguido con sus anteriores producciones, han decidido dar un giro a la jugabilidad que hace gala uno de los «buques insignia» de los estudios americanos de Sony C.E. Tras salvar media galaxia con la «inestimable» ayuda de su compañero Clank, Ratchet se ve obligado a participar en un peculiar concurso de televisión. Se trata de una brutal competición organizada por una corporación que sólo tiene interés en conseguir los máximos niveles de audiencia a base de encarnizadas batallas entre los concursantes y ejércitos de robots. Enfundado en una armadura y sin la ayuda directa de su metálico compañero, Ratchet competirá a lo largo de diferentes «arenas» abiertas donde la acción y los disparos tendrán mayor peso específico que las plataformas. Pero no estará solo, ya que en todo momento contará con la ayuda de dos andróides a los que podrá dar órdenes. A medida que cumpla misiones podrá ir mejorando su equipamiento y mejorar las armas.



PROGRAMADORES

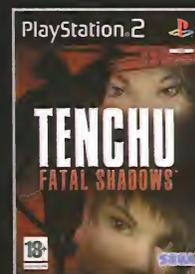
El grupo de programación Insomniac saltó a la fama con el primer *Ratchet & Clank*, y siempre ha existido cierta polémica sobre su rivalidad con los creadores de Jak, Naughty Dog.



La muerte nunca tuvo tan buen aspecto.

Dos guerreros, unidos por el destino. Uno lucha por el honor, otro por la venganza, ambos deben infiltrarse utilizando su ingenio y su habilidad mortal para alcanzar su objetivo. Un nuevo capítulo en la historia épica de Tenchu.

- Nuevos movimientos te permitirán deshacerte de dos enemigos simultáneamente
- Juega con dos personajes: la heroína ya conocida Ayame y la debutante Rin, cada uno con su estilo único
- ¡Gráficos impresionantes! Nunca has visto el mundo de Tenchu así
- Oculta los cuerpos, respira bajo el agua, utiliza todo tu arsenal ninja y asegúrate de no ser visto



18+



PlayStation 2

www.sega-europe.com

SEGA®

SEGA, the SEGA logo and Fatal Shadows are registered trademarks of SEGA Corporation. © 2004-2005 FromSoftware, INC. Tenchu is either a registered trademark or trademark of FromSoftware, INC.

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

Nuevas aventuras del mejor ladrón de la historia

La franquicia de *Sly Cooper* regresa con este tercer capítulo que arranca directamente donde lo dejó su predecesor. El grupo de ladrones de guante blanco liderado por Sly se encuentra dividido, y nuestra primera misión será reunirlo de nuevo. Tras ello, se pondrán manos a la obra para hallar el paradero de un gigantesco tesoro oculto que durante años ha pertenecido a la familia de Sly. Las plataformas más originales, una acción muy desenfadada y todo tipo de *puzzles* se mezclan perfectamente con un estilo gráfico más reconocible, que hace uso del «Toon Shading» para recrear escenarios y personajes. Cada uno de ellos gozará de habilidades diferentes. Sly es ágil y puede realizar *combos* con su arma; Bentley maneja todo tipo de artilugios, incluida su silla de ruedas modificada; y Murray es el forzado del grupo. La nueva incorporación del Chamán nos permitirá camuflarnos entre la maleza y tomar el control de los enemigos y Carmelita, la incansable perseguidora de Sly, quien seguirá contando con su pistola para acabar con cualquier rival que aparezca.



PROGRAMADORES

Puede que sus producciones nunca hayan gozado del éxito de las de sus compatriotas, pero los chicos de *Sucker Punch* pueden presumir de ser uno de los equipos de desarrollo más originales del panorama actual.



■ En la modalidad para dos jugadores asistiremos al enfrentamiento entre Sly y Carmelita





■ Los niveles han sido ampliados en cuanto a extensión, pero afortunadamente se han incluido «checkpoints» para no tener que repetir la fase desde el inicio si caemos en combate



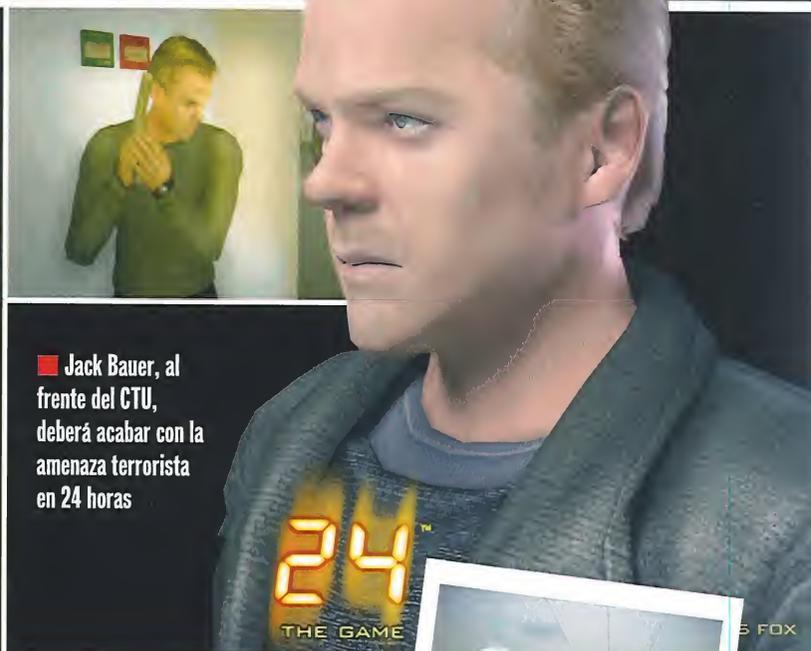
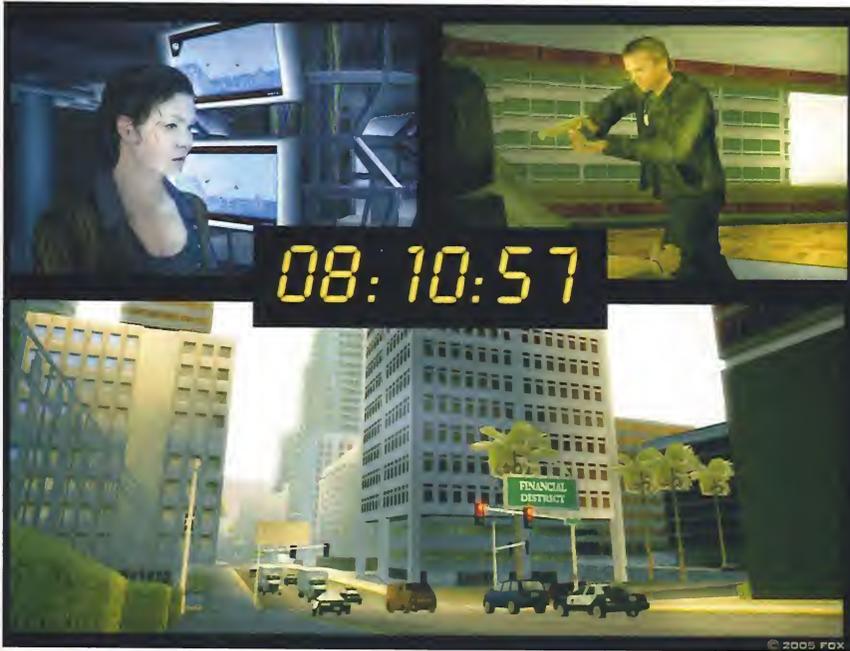
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

El rey de las competiciones On-line en PS2 regresa

U aunque no pudimos ser testigos durante la presentación en Londres de las competiciones en la red de este esperado título (eso es algo que Sony se reserva para el E3), nos prometieron que incluirían todo tipo de mejoras y soporte para un número más elevado de jugadores. Lo que sí pudimos presenciar fue el renovado modo Campaña para un solo jugador. Proteger América de la amenaza del terrorismo internacional seguirá siendo el objetivo principal de este grupo de soldados de elite. Para ello, visitarán tres escenarios reales: Marruecos, Polonia y Bangladesh (habrá cambiado Condoleezza los países integrantes del «Eje del Mal»), aunque los conflictos han sido extraídos de la imaginación de los programadores para no «herir sensibilidades» (algo que no les ha impedido que los musulmanes caigan como moscas en la mayoría de las fases). La colaboración del ejército ha sido fundamental para recrear con todo realismo vehículos, armas (que ahora pueden ser modificadas a nuestro antojo) y movimientos, algunos nuevos como nadar o sumergirse.

VEHÍCULOS

Por primera vez en la saga se nos permitirá manejar vehículos como el Hummer o la lancha que utilizan los auténticos Navy Seals en sus misiones.



■ Jack Bauer, al frente del CTU, deberá acabar con la amenaza terrorista en 24 horas

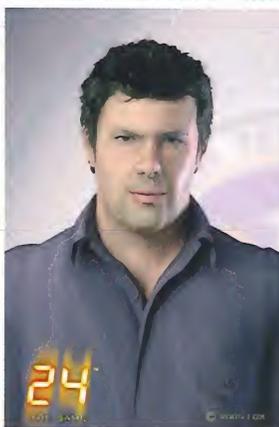
24: THE GAME

Participa en una «temporada perdida» de la serie

Desde su estreno, la serie 24 ha cosechado cierto éxito en todo el mundo. El argumento gira en torno a una unidad antiterrorista conocida como CTU que, en cada temporada, debe hacer frente a alguna amenaza (una bomba, un virus...) en un plazo de 24 horas. Cada capítulo representa 60 minutos y en muchas ocasiones podremos seguir simultáneamente las andanzas de varios personajes. El espíritu y la tensión del *show* ha sido recogida en una aventura de acción cuyo argumento ha sido creado por los responsables de la serie. Éste se sitúa entre la segunda y la tercera temporada, añadiendo datos y situaciones que encajan perfectamente y que sabrán apreciar los seguidores. La colaboración entre ambos medios no acaba aquí, ya que tanto los rostros como las voces de los actores son los mismos (incluida la espectacular Elissa Cuthbert, que interpreta a la pizpireta hija del protagonista). A lo largo del juego podremos manejar a varios de ellos mientras recorremos la ciudad de Los Ángeles a pie o en coche luchando contra el imparable crono que indica el tiempo que nos queda para detener la amenaza.

PROGRAMADORES

El estudio de programación que Sony posee en Cambridge ha sido responsable de éxitos de la talla de *Medevil*, *Primal* o *Ghosthunter*. Pronto lanzarán la versión de *Medevil* para PSP



■ Los protagonistas de la serie televisiva han sido recreados digitalmente con todo lujo de detalles, y además cuentan con las voces de los actores reales. En España también serán los mismos dobladores los que participen en el videojuego

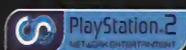
MUESTRA RESPETO



■ FULL SPECTRUM ■ WARRIOR™

**BASADO EN EL PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO DEL
EJERCITO AMERICANO***

LAS VIDAS DE LOS HOMBRES DE LAS COMPAÑIAS ALPHA Y BRAVO
DESCANSAN EN LAS DECISIONES QUE TÚ TOMES AL MANDO .



PlayStation 2



*PS² AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS AND DNAS IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 2005 PANDEMIC STUDIOS, LLC. ALL RIGHTS RESERVED. PANDEMIC®, THE PANDEMIC LOGO® AND FULL SPECTRUM WARRIOR® ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF PANDEMIC STUDIOS, LLC AND ARE REPRODUCED UNDER LICENSE ONLY. EXCLUSIVELY LICENSED BY THQ INC. GAMESPY® AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THQ AND THE THQ LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. PUBLISHED BY THQ INC. DEVELOPED BY PANDEMIC STUDIOS, LLC.

*ESTE JUEGO NO ESTA PATROCINADO O APOYADO POR EL EJERCITO DE LOS ESTADOS UNIDOS



16+
www.pegi.info

**PC
CD**

XBOX

**XBOX
LIVE**
ONLINE ENABLED

PlayStation

PlayStation 2

MIDWAY

**POWERED BY
GameSpy**

**Virgin
PLAY**
www.virginplay.es

AREA-51

LA CONSPIRACION
YA NO ES UNA TEORIA

4.56001239 1
10347734003 1
-0.13492345 1
-01348.2357 1
2359086235 1
-0359.43597 1
453675487 1
-011123452 1

4.56001239
10347734003
-0.13492345
-01348.2357
2359086235
-0359.43597
453675487
-011123452

4.56001239
10347734003
-0.13492345
-01348.2357
2359086235
-0359.43597
453675487
-011123452

4.56001239 1
10347734003 1
-0.13492345 1
-01348.2357 1
2359086235 1
-0359.43597 1
453675487 1
-011123452 1

4.56001239 1
10347734003 1
-0.13492345 1
-01348.2357 1
2359086235 1
-0359.43597 1
453675487 1
-011123452 1

4.56001239
10347734003
-0.13492345
-01348.2357
2359086235
-0359.43597
453675487
-011123452

4.56001239
10347734003
-0.13492345
-01348.2357
2359086235
-0359.43597
453675487
-011123452

4.56001239 1
10347734003 1
-0.13492345 1
-01348.2357 1
2359086235 1
-0359.43597 1
453675487 1
-011123452 1

4.56001239 1
10347734003 1
-0.13492345 1
-01348.2357 1
2359086235 1
-0359.43597 1
453675487 1
-011123452 1

4.56001239
10347734003
-0.13492345
-01348.2357
2359086235
-0359.43597
453675487
-011123452

4.56001239
10347734003
-0.13492345
-01348.2357
2359086235
-0359.43597
453675487
-011123452

4.56001239 1
10347734003 1
-0.13492345 1
-01348.2357 1
2359086235 1
-0359.43597 1
453675487 1
-011123452 1

4.56001239 1
10347734003 1
-0.13492345 1
-01348.2357 1
2359086235 1
-0359.43597 1
453675487 1
-011123452 1

4.56001239
10347734003
-0.13492345
-01348.2357
2359086235
-0359.43597
453675487
-011123452

4.56001239
10347734003
-0.13492345
-01348.2357
2359086235
-0359.43597
453675487
-011123452

4.56001239 1
10347734003 1
-0.13492345 1
-01348.2357 1
2359086235 1
-0359.43597 1
453675487 1
-011123452 1

10347734003 10347734003
-0.13492345 -0.13492345
-01348.2357 -01348.2357
2359086235 2359086235
-0359.43597 -0359.43597
453675487 453675487
-011123452 -011123452

4.56001239 4.56001239
10347734003 10347734003
-0.13492345 -0.13492345
-01348.2357 -01348.2357
2359086235 2359086235
-0359.43597 -0359.43597
453675487 453675487
-011123452 -011123452



POR R. DREAMER

El pasado 22 de abril París nos recibió con un día soleado, gentileza de Atari que nos invitó para conocer a los responsables de uno de sus títulos más prometedores para este año. Un nombre emergente en la moda neoyorquina, dos «graffiteros» y un desarrollador nos presentaron el juego

marc ecko's

open

CONTENTS UNDER PRESSURE

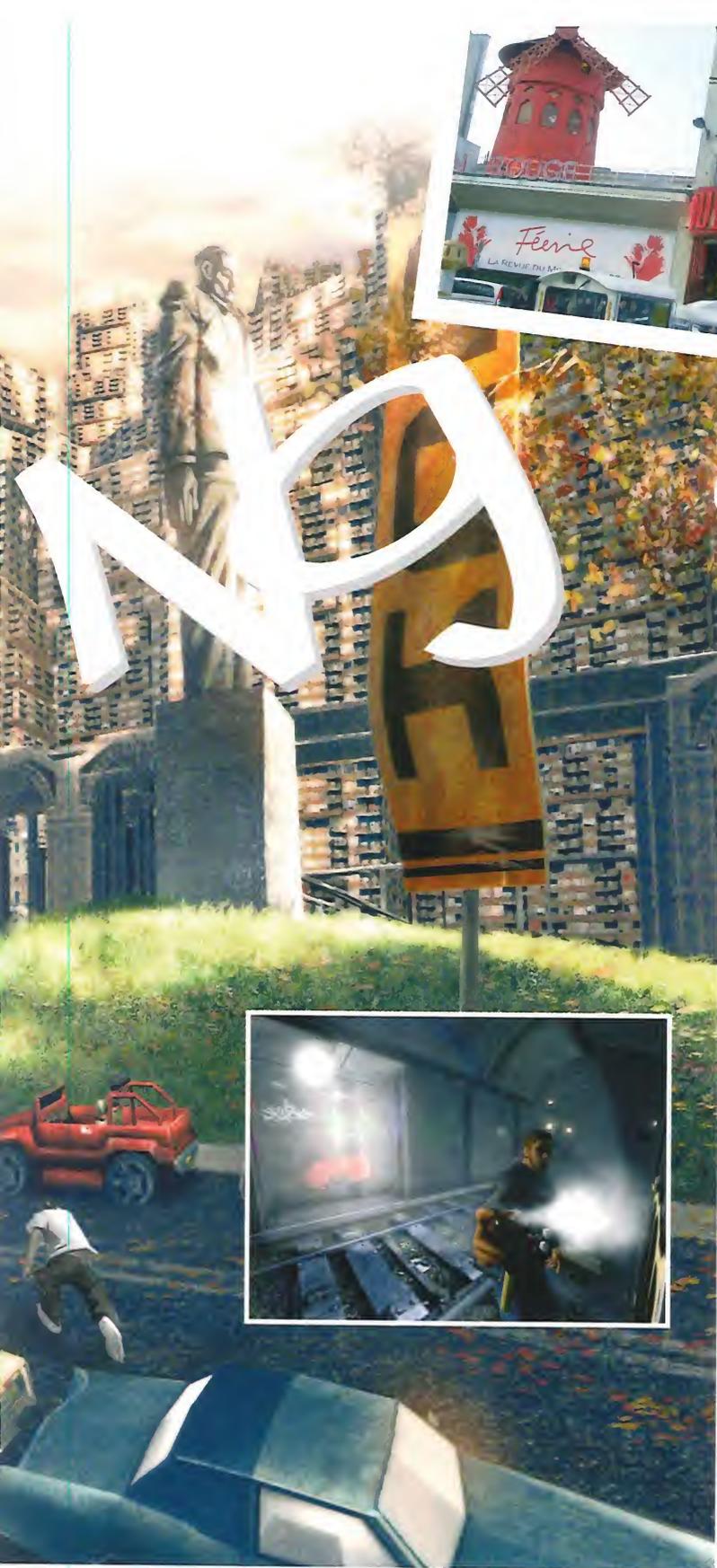


el CREADOR

MARC ECKO

Este hombre que apenas supera la treintena fundó a los 20 años Ecko Unltd., una compañía de moda que cuenta ya con 12 líneas de accesorios y ropa en el mercado. Además de publicar la revista *Complex*. No contento con su éxito, Marc se lanza ahora a conquistar la industria del videojuego con su peculiar estilo, con una idea que le ronda la cabeza desde hace siete años y que va a llevar a cabo con la ayuda de Bruno Bonnell y The Collective.





■ La monumentalidad de París nos recibió en todo su esplendor primaveral, con las cúpulas del Sagrado Corazón de fondo



A pesar de que la jornada se prestaba más a un paseo por los Campos Elíseos que a encerrarse en un hotel, el día no empezaba mal. El lugar escogido para la presentación tenía su encanto, a medio camino entre un decorado de *2001 Odisea Del Espacio* y un sueño psicodélico, el *Murano Urban Resort* jugueteaba con las formas y los espacios predisponiendo a los periodistas venidos de toda Europa para la presentación. Después de la irremediable espera y un par de cafés, Marc Ecko comenzaba a desgranar punto por punto las excelencias de *Getting Up: Contents Under Pressure*. El juego narra las aventuras de un enamorado del *graffiti* en una ciudad poco propicia para practicarlo, *New Radius*. El cuerpo de policía, la CCK, está siempre alerta para descubrir a cualquiera que esté pintando y

detenerlo. El argumento promete ser uno de los principales alicientes de la aventura, aunque no el único sobre el que descansa *Getting Up*. Durante su presentación, Marc Ecko señaló que el juego reúne elementos de plataformas, de combate y también destacó la sensación de verticalidad que da la ciudad en todo momento. Para él es toda una satisfacción ver cómo *The Collective* y *Atari* están llevando a cabo un sueño para el que ha tenido que esperar siete largos años desde que se le ocurriera. La pasión con la que ha vivido la cultura *Hip-Hop*, el *graffiti* y los video-

«EL JUEGO NARRA LAS AVENTURAS DE TRANE UN ENAMORADO DEL GRAFFITI DE NEW RADIUS»

juegos (el último en pasar por sus manos ha sido *God Of War*) han tomado forma en este título. El nivel de involucración de Marc ha sido total, incluso ha asistido a la sesiones de captura de movimientos. También se ha encargado de que gente que sabe cómo va la historia del *graffiti* en la calle haya



■ Ningún rincón de la ciudad estará a salvo de tu spray ni de tu creatividad

REPORTAJE

GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

sketches most criminally insane

BRONX
KING

ARTISTAS URBANOS

KET Y COPE2

El primero (con gorra y gafas en la foto) es un «graffitero» que ha pasado a la retaguardia para informar de lo que sucede en la calle y contar lo que artistas urbanos, como Cope2 (en la foto de al lado), están haciendo en Nueva York. Ambos han aportado su experiencia pintando en las calles para dar mayor realismo al juego, incluso accedieron a plasmar sus firmas en nuestro cuaderno.



ARTESANOS

DOUGLAS HARE

Es uno de los fundadores del grupo de desarrollo The Collective. Embarcados ahora en importantes proyectos como *Star Wars Episodio III*, se han puesto las pilas para crear *Getting Up*. Algunos miembros han llegado a viajar de California a Nueva York para vivir una peligrosa aventura nocturna emulando al protagonista del juego.



PINTAR

Es el objetivo principal del juego, colocar nuestra firma en lugares estratégicos designados en cada misión. Utilizando un único botón podremos desplegar todo nuestro arte, evitando a la policía y bandas rivales.

COMBATIR

A pesar de que el protagonista vive por y para el arte, en determinadas ocasiones tendrá que emplear los puños para algo más que sujetar un *spray*. También se pueden usar objetos y aprender *combos* a lo largo del juego.

DEPORTE EXTREMO

La habilidad pintando irá pareja con la habilidad para acceder a lugares imposibles, escalando, realizando piruetas y llevando siempre la situación al límite para imponerse al resto de artistas urbanos de *New Radius*.

participado aportando su experiencia en el juego. Es el caso de Ket, un «graffitero» ya acomodado que publica una revista sobre el tema en Nueva York y que ha servido de gancho para encontrar a «escritores» en activo como Cope2, toda una celebridad en las paredes del Bronx y que además ha pasado a formar parte de los personajes extraídos de la realidad que aparecen en el juego, que no sólo se limitan al ámbito de la Gran Manzana, también los hay de París, Londres, Amsterdam o California. Volviendo a la acción, la mecánica de *Getting*

«NEW RADIUS ES FICTICIA PERO SE INSPIRA EN NUEVA YORK»

Up a la hora de utilizar el *spray* es bastante sencilla utilizando un solo botón. Todas las misiones proponen hacer una pintada en algún lugar determinado, para pasar de principiante a una leyenda del *graffiti*. A lo largo del juego se aprenderán nuevos *combos* y movimientos para luchar. Hay un mínimo de *graffitis* obligatorios por nivel, aunque también se proponen objetivos secundarios que redundarán en secretos y todo tipo de contenido extra. *Getting Up: Contents Under Pressure* es toda una sorpresa que se materializará el mes de septiembre.



NOVEDADES PSP

Conoce los últimos lanzamientos y las novedades más interesantes para la consola más esperada

El panorama de lanzamientos para la portátil de Sony C.E. se encuentra en plena ebullición. Aparte de los títulos comen-
El panorama de lanzamientos para la portátil de Sony C.E. se encuentra en plena ebullición. Aparte de los títulos comen-
 tados a continuación, constantemente nos llegan noticias de juegos en desarrollo. Buena prueba de ello es, por ejemplo, *The Con*. Se trata de un *beat'em-up* programado por los estudios americanos de Sony con soporte para varios jugadores vía Wi-Fi con un solo disco que, junto con *Pursuit Force* (un simulador de policía en el que controlamos todo tipo de vehículos), se perfila como una de las mayores apuestas de la propia compañía. Por otro lado ha aparecido la primera imagen de *Burnout Legends*, una especie de *remake* exclusivo para PSP de las tres primeras entregas de la saga, en el que reviviremos las secuencias más excitantes de las mismas. Para cuando la consola aparezca en nuestro país, el 1 de

septiembre, también lo hará *Virtua Tennis World Tour*, una versión especial del mejor *arcade* de tenis de la historia. Otro en llegar pronto será *Tenchu: Shinobi Taizen*, y esto es sólo por citar algunos de los lanzamientos más interesantes...



■ *Burnout Legends* promete convertirse en el arcade de conducción más espectacular de la historia de las portátiles



FIFA SOCCER

La fiebre del fútbol invade PSP

Tras la aparición de *World Tour Soccer*, EA Sports brinda la oportunidad a los usuarios de PSP de disfrutar con una de las entregas de su saga más famosa. Esta versión de *FIFA Soccer* es prácticamente idéntica a la última aparecida para PS2, incluyendo una gran cantidad de diferentes ligas de todo el mundo, controles del balón *first touch*, modo Escenario, etc. EA Sports no sólo ha incluido todos los modos, también ha hecho lo propio con el manejo de los jugadores, adaptando el control de nuestro personaje con el *stick* analógico y dejando el *control pad* para ejecutar los *first touch* y todos los regates (algo a lo que nos costará acostumbrarnos, pero que funciona francamente bien). Técnica-
 mente, aunque tiene muy buenos gráficos, *FIFA Soccer* da la sensación de haber sido lanzado con cierta prisa, algo que evidencian pequeños (aunque múltiples) fallitos visuales.





Los nuevos juegos USA, periféricos...

METAL GEAR ACID

Snake cambia el sigilo por las cartas

Solid Snake se estrena en la portátil con un título cuya mecánica poco tiene que ver con las anteriores entregas, pero que mantiene el magnífico acabado gráfico de la saga y un trabajado argumento. En esta ocasión, la acción y el sigilo dejan paso a una variante estratégica que está de moda últimamente en el sector de los videojuegos: las cartas. El desarrollo de cada una de las misiones estará condicionado por las acciones que nuestra baraja nos permita; cada una de las cartas nos dejará usar granadas de mano, el rifle *Fa-Mas*, la famosa caja de cartón para escondernos, etc., y prácticamente todas ellas servirán para movernos por el escenario. La sabia utilización de cada una de éstas, el posicionamiento en el escenario, la suerte con la «baraja» y, sobre todo, nuestras dotes de estrategia resultarán decisivas en la victoria.



MERCURY

La nueva generación de Marble Madness

Archer McLean, creador de títulos como *Drop-Zone*, *International Karate* y *Jimmy White's Snooker*, firma uno de los primeros puzzles para la portátil de Sony. El original desarrollo de *Mercury* se asemeja al clásico *Marble Madness*, aunque la esfera en este caso es líquida, algo que ofrece infinitas posibilidades. Nuestro objetivo será llevar el mercurio a una zona determinada del escenario, aunque en los niveles más complicados deberemos dividir la esfera en dos, colorear cada parte de diferente tono, volver a unir las dos partes... Es una lástima que el control finalmente se realice con el *stick* analógico y no con un sensor de inclinación.



La estructura de los niveles te obligará a calcular con cuidado tus movimientos



■ Enfrentate a equipos de tres jugadores en partidos sin reglas

NBA STREET SHOWDOWN

Espectaculares mates a ritmo de Hip-Hop

El clásico simulador de baloncesto «exagerado» de EA Sports **E BIG** llega, al igual que *FIFA Soccer*, con un aspecto y un control prácticamente idéntico al de la última versión aparecida en PS2. Personaliza totalmente tu «baller» (peinado, atuendo, etc.), elige a dos compañeros de equipo y lánzate a las calles para destrozarte a tus rivales en rápidos y espectaculares partidos a 21 puntos. Técnicamente, *NBA Street* ha sido más cuidado que *FIFA*, con multitud de detalles, efectos gráficos de todo tipo y animaciones muy realistas. Al igual que en todos los demás títulos de **Electronic Arts**, *NBA Street Showdown* incluye la original opción *Pocket Trax*, que te permitirá escuchar su genial banda sonora compuesta por grupos como *House Of Pain (Jump Around)* o *De La Soul (Me, Myself and I)*.



ATV OFF ROAD FURY

El simulador de conducción «alternativo» llega a PSP

A anunciado desde mucho antes de la aparición de la portátil de Sony, el simulador de conducción sobre Quads de SCEA llega con un aspecto inmejorable a PSP, tras varias entregas de la saga en PlayStation 2. *ATV Off-Road Fury* une un sistema de conducción totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados, un motor gráfico muy suave, una banda sonora de rock alternativo y modos de juego multijugador entre los que encontraremos opciones On-line. Lo único negativo destacable del juego de SCEA es la dificultad inicial con la que nos encontraremos a la hora de controlar a la perfección nuestro Quad y unas cargas algo lentas entre circuitos.



DYNASTY WARRIORS

La fructífera saga de KOEI llega a PSP

La interminable saga de beat'em-up «histórica» de Koei también tiene su versión para la portátil de Sony. El parecido a las versiones de PS2 es grandísimo; los programadores han aprovechado la disposición panorámica de la portátil para mostrar la acción con las mismas «dimensiones» que en PS2 y aprovechar el espacio restante para incluir los marcadores. Técnicamente no es una maravilla, pero es tan divertido como los demás títulos de la saga.



■ Aunque su motor gráfico no posee mucho detalle, mueve con soltura muchos personajes simultáneamente

UMD Case

Lleva contigo tus juegos y películas favoritos sin peligro de rayarlos con estas fundas Made In Epoch.



MEMORY STICK PRO DUO

1.0GB

MAGICGATE

1 Giga de MP3, vídeos...

Las nuevas Memory Stick Pro Duo de Sandisk son totalmente compatibles con PSP y vienen en 4 formatos: 128MB, 256MB, 512MB y 1 GB.



ADIOS ARAÑAZOS

Olvídate de arañazos fortuitos en la pantalla gracias a los protectores adhesivos de Pelican.



SAFE CASE

Protegida por esta funda de aluminio (dotada de acolchado interior) tu PSP será prácticamente indestructible.



HANDY GRIP

Tu PSP será tan cómoda de jugar como un mando de PS2.

SCREEN ARMOR

Su nombre lo dice todo. Esta armadura evitará golpes en la pantalla de tu PSP.

PERIFERICOS

Los mejores aliados para disfrutar al máximo de la maravilla negra de Sony C.E.

El éxito de PSP está siendo aprovechado al máximo por compañías como Intec o Pelican, que comienzan a comercializar en EE.UU. periféricos y complementos para la portátil de Sony. La fragilidad de PSP (su único punto débil) queda solventada con los diferentes modelos de fundas, más resistentes que la suministrada por

Sony, mientras ya comienzan a venderse protectores adhesivos que, una vez fijados a la pantalla, la hacen resistente a los arañazos. Por último, aquellos a los que les incomoda jugar mucho tiempo con la portátil, disponen de un curioso invento: un soporte de goma que otorga a PSP la forma del ergonómico DualShock 2 de PS2.

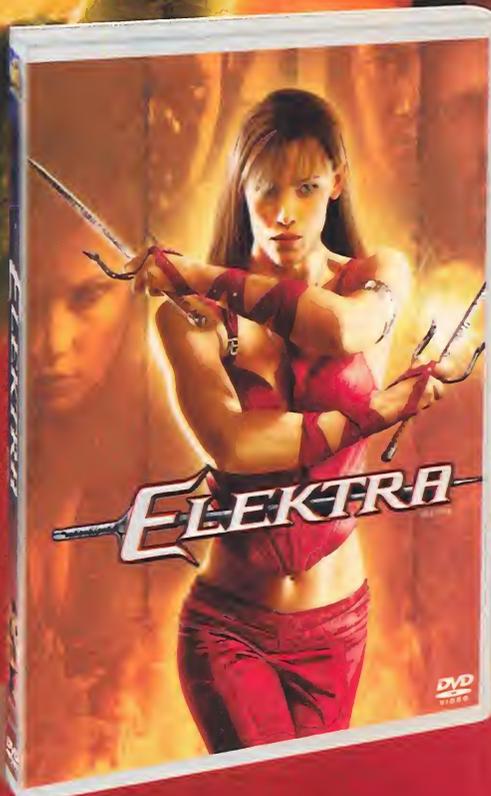
JENNIFER GARNER



ACCIÓN.

EFEKTOS ESPECIALES.

ARTES MARCIALES.



ELEKTRA



A LA VENTA EL 25 DE MAYO

©2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Twentieth Century Fox y los logotipos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation y se usan bajo licencia. TWENTIETH CENTURY FOX REGENCY ENTERPRISES PRESENTAN EN ASOCIACION CON MARVEL ENTERPRISES, INC. UNA PRODUCCION DE NEW REGENCY / HORSESHOE BAY UNA PELICULA DE ROB BOVIMAN "ELEKTRA" JENNIFER GARNER GORAN VISNJIC WILL YUN LEE CARY-HIRO YUKI TAGAWA Y TERENCE STAM MÚSICA DE CHRISTOPHE YOUNG GUION DE DAVE JORDAN DIRECCION DE KEVIN FEIGE PRODUCCION DE KEVIN STITT A.C.E. EDITOR GHAZEM MURRAY MONTAJE BILL RUE ASISTENTE DE DIRECCION STAN LEE MARK STEVEN JOHNSON BRENT O'CONNOR PRODUCCION EJECUTIVA ZAK PENNY STUART ZICHERMAN Y RAVIN KETZNER DIRECTOR DE FOTOGRAFIA ARADY MILCHAN GARY FOSTER AVIIO ARAD PRODUCCION EJECUTIVA ROB BOVIMAN



©2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Twentieth Century Fox y los logotipos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation y se usan bajo licencia.



¿no te olvidarás de mi

REGALO DE COMUNIÓN,
verdad que no?

BLOCKBUSTER

[> No te arriesgues, en **BLOCKBUSTER** hemos preparado unas ofertas infalibles para regalar a niños y niñas en un día tan señalado <]

SÓLO
199,99
EUROS

SUPER PACK NINTENDO DS™



CONSOLA
NINTENDO DS

CUALQUIER JUEGO
PARA NINTENDO DS

PACK ACCESORIOS
[ADAPTADOR DE COCHE,
FUNDAS PARA CONSOLA Y JUEGO,
AURICULARES Y ADAPTADOR]

LLÉVATE GRATIS
ESTE CD PORTÁTIL
COMPRANDO
CUALQUIERA DE ESTOS
PACKS



VALORADO
EN 24,99€

SUPER PACK GAMEBOY ADVANCE

SÓLO
145
EUROS



CONSOLA GAMEBOY ADVANCE

CUALQUIER JUEGO
PARA GAMEBOY ADVANCE

PACK ACCESORIOS
[BOLSA Y LUPA PARA GBA]

Promoción sólo válida en tiendas participantes (consultar listado en www.blockbuster.es). Disponibilidad según tienda. Consulta los títulos que puedan formar parte de cada pack. En el pack de Gameboy Advance se podrá elegir entre dos modelos: TRIBAL O GIRLS.

**ZONA
JUEGOS**

TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES

BLOCKBUSTER

PACK TARIFA PLANA PLUS

VIDEOJUEGOS

PREPÁRATE PARA UN MES SIN DESCANSO

POR SÓLO
29,99
EUROS

1 ALQUILER AL DÍA DE VIDEOJUEGOS
SIN RECARGO POR RETRASOS
DURANTE 1 MES



1 JUEGO
DE PS2
(A ELEGIR ENTRE ESTOS DOS)



1 DEMO
DE PS2
(A ELEGIR ENTRE ESTAS DOS)



Promoción Tarifa Plana Plus válida hasta fin de existencias: 1.250 juegos *State of Emergency*, 1.250 juegos *Monster Trux Extreme*, 1.250 demos *Kill Zone* y 1.250 demos *Jak 3*. P.V.P. de la tarjeta 1 mes (31 días) + 1 juego a elegir (entre *State of Emergency* o *Monster Trux Extreme*) + 1 demo a elegir (entre *Kill Zone* o *Jak 3*); 29,99€. Tarjeta válida para 31 días desde la fecha de compra de la tarjeta y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma. Máximo un alquiler de videojuego diario por tarjeta y socio. Los alquileres sólo podrán ser utilizados por el mismo socio que realizó la compra. En el caso de realizar más de 1 alquiler, para el alquiler que se pagó en efectivo se aplicarán las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. Una vez terminada la validez de la tarjeta volverán a aplicarse también las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. El cliente deberá devolver por tanto el producto alquilado antes de finalizar la validez de la tarjeta. Para realizar un nuevo alquiler será necesario haber devuelto antes el anterior. Para títulos en promoción serán aplicables las condiciones de devolución y características específicas para estos títulos. Los alquileres de videojuegos obtenidos a través de la tarjeta Tarifa Plana Plus no serán válidos para la acumulación de beneficios del programa Gameclub: 3 - 1 en alquiler, 1€ por cada alquiler, Prueba y compra. Promoción válida sólo en tiendas de la Península y no acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES





POR R. DREAMER

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Después de anunciar que *Onimusha 3* iba a ser el último capítulo de la saga, Capcom nos sorprende invitándonos a conocer en un viaje relámpago la cuarta entrega

□ *Onimusha* es una de las franquicias de Capcom que con mayor mimo ha venido cuidando hasta la fecha esta compañía. No es de las más populares, ni mucho menos, pero sus seguidores son fieles y han esperado cada nueva encarnación con paciencia a sabiendas de que sus creadores tendrían preparada alguna grata sorpresa, sobre todo en lo que respecta al apartado gráfico. De hecho, la tercera parte es una de las últimas maravillas para PS2, uno de esos juegos que ponen el listón tan alto que parece imposible que alguien pueda superarlo. Y eso precisamente es lo que se ha propuesto el Studio 1 de Capcom con *Onimusha: Dawn Of Dreams*. Por lo que nos estuvo contando Yoshi-nori Ono (productor del juego) en nuestro viaje a las oficinas de la compañía en Londres, esta cuarta entrega supone un intento de revitalizar la saga. Uno de los principales motivos es que la

gente que se quedó prendada con el primer *Onimusha* y ha seguido cada entrega ya está bastante crecida, y hay un público joven que puede sentir pereza a la hora de ponerse a jugar a una serie tan establecida y que ha mantenido un patrón de juego fiel en sus tres primeras entregas. Sin duda, esta es la principal razón que ha movido a Capcom a incorporar mayores dosis de acción en *Onimusha: Dawn Of Dreams* que la vivida en cualquiera de sus antecesores. El

primer cambio significativo dentro de esta estrategia es la aparición de cinco personajes, todos ellos unidos contra la locura de un antiguo servidor de Nobunaga, llamado Hideyoshi (estos dos últimos nombres están basados en personajes históricos reales de la época feudal japonesa). Dentro del quinteto, destaca un único nombre occidental, Roberto, un español curtido en mil batallas y cuya arma preferida son sus puños. La inclusión de este personaje no es tan

PAISAJISMO

El espíritu japonés del juego queda plasmado en la estética y con una profusión de detalles como nunca se había visto en ningún *Onimusha* anterior, como los pétalos de los cerezos bailando al son del viento o la impresionante tormenta que nos mostraron durante la presentación.



YOSHINORI ONO *Productor*

La última vez que vimos a Ono-san fue durante una visita a España, para presentar *Shadow Of Rome*. Todavía está esperando que le inviten de nuevo a Madrid porque le entusiasma la gastronomía española. Después de bromear sobre este y otros temas, el productor de *Onimusha: Dawn Of Dreams* entró en materia. «Aunque Inafune insistió en que *Onimusha 3* sería la última entrega de la serie, durante el desarrollo de

Shadow Of Rome vimos que podíamos implementar algunas ideas nuevas en un nuevo capítulo de *Onimusha*», nos aseguraba Ono-san. De hecho, uno de los principales escollos para dar forma a esta cuarta parte fue convencer a Inafune-san. El productor continuó con sus explicaciones, «realmente habla dos objetivos que queríamos cumplir. El primero superar la espectacularidad gráfica de *Onimusha 3* (algo que os

podemos asegurar que han conseguido) y en segundo lugar, conducir la saga en una dirección completamente nueva, para que *Onimusha 4* no fuera un juego más de samuráis». Este último punto se debe a que el género es muy popular en Japón y Capcom quiere diferenciarse del resto con claridad, y además asegurarse captar a la nueva generación de jugadores que se está incorporando al mercado.



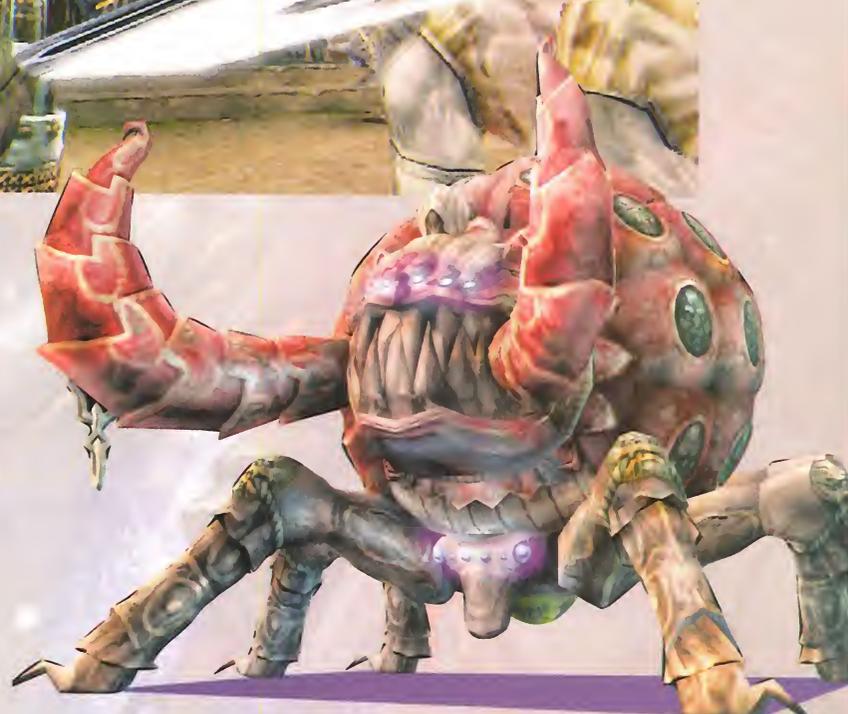
■ El productor de la cuarta entrega de la franquicia *Onimusha*, Yoshinori Ono

■ La presentación en las oficinas de Capcom en Londres nos desveló casi todo sobre el juego



arbitraria como pudiera parecer. Como nos explicó Ono-san, durante la época en la que se desarrolla el juego (el siglo XVI) marineros españoles y portugueses arribaban a las costas del país del sol naciente, así que se trata de una referencia histórica más. También se ha añadido un viejo conocido, Jubei Yagyu, que protagonizó *Onimusha 2*. El siguiente cambio inducido para que la acción supere las dosis de aventura es la aparición de un acompañante a lo largo de toda la aventura. No tiene por qué ser siempre el mismo, en los escenarios hay unos disposi-

«EN LA CUARTA ENTREGA SE MANEJAN DOS PERSONAJES Y SE CONTROLA TOTALMENTE LA CÁMARA»





EL CÓDIGO DEL SAMURÁI

El protagonista del juego maneja dos espadas, una azul y otra roja, e irá acompañado por cuatro personajes más, entre ellos un aguerrido español, Roberto. La aventura se vive en pareja, controlando al segundo personaje con un sistema de órdenes básicas a través de la cruzeta direccional. Se ha dispuesto también un sistema para fijar el blanco y cambiarlo fácilmente hacia donde más convenga en cada momento. Por otro lado, cada uno de los protagonistas posee un estilo de combate y prefiere usar espadas, armas de fuego e incluso los puños.



■ Los cerezos en flor son un claro ejemplo de la espectacularidad gráfica que nos depara este nuevo *Onimusha*

▣ tivos que permitirán cambiar de personaje cuando así se desee. Lo mejor es que a este segundo héroe podremos controlarlo con una serie de órdenes muy básicas a través del *pad* direccional, como buscar, luchar y tareas por el estilo. De cualquier forma, hay una especie de «medidor de amistad» oculto a los ojos del jugador que valorará la afinidad entre los personajes, cuanto mayor sea ésta mejor responderá a nuestras peticiones.

Teniendo en cuenta las características de cada protagonista



se rompe la linealidad de capítulos precedentes, ya que así se podrán llevar a cabo las misiones de forma diferente o incluso acceder a determinadas áreas ocultas para encontrar secretos. Uno de los aspectos que más nos llamó la atención es que por primera vez en un *Onimusha* vamos a poder manejar la cámara 360°, y se supone que la maravilla gráfica que han preparado en el *Studio 1* va a ir a 60 *frames*, la secuencia de introducción durará unos 10 minutos y hay como 3 horas y media de escenas generadas por el motor gráfico. Todo un prodigio que pretende arrasar en jugabilidad y para el que todavía no hay una fecha de lanzamiento prevista.

«EN ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS EL JUGADOR CONTROLA TOTALMENTE LA CÁMARA»

Cine de bolsillo en tu N-Gage QD.

ELIGE TU PELÍCULA



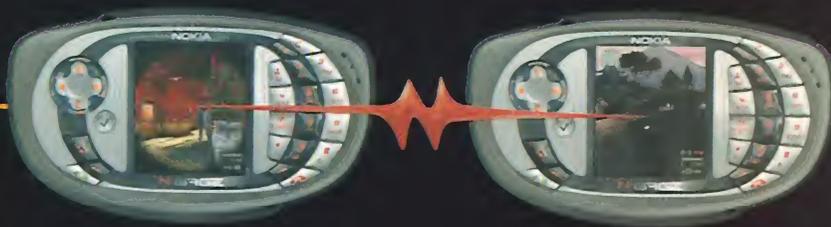
REGLAS DE COMPROMISO
Una trepidante película de acción.



UNDERWORLD
Un thriller de vampiros y hombres lobo.



Ahora con tu N-Gage QD te llevas **una tarjeta de memoria reutilizable de 128MB** que contiene dos juegos, Techwars y Snakes, y la película que tu elijas para disfrutar al máximo las posibilidades de vídeo y audio de tu N-Gage.



N-GAGE anyone
anywhere
NOKIA



The gamer's phone

BATTLEFIELD 2

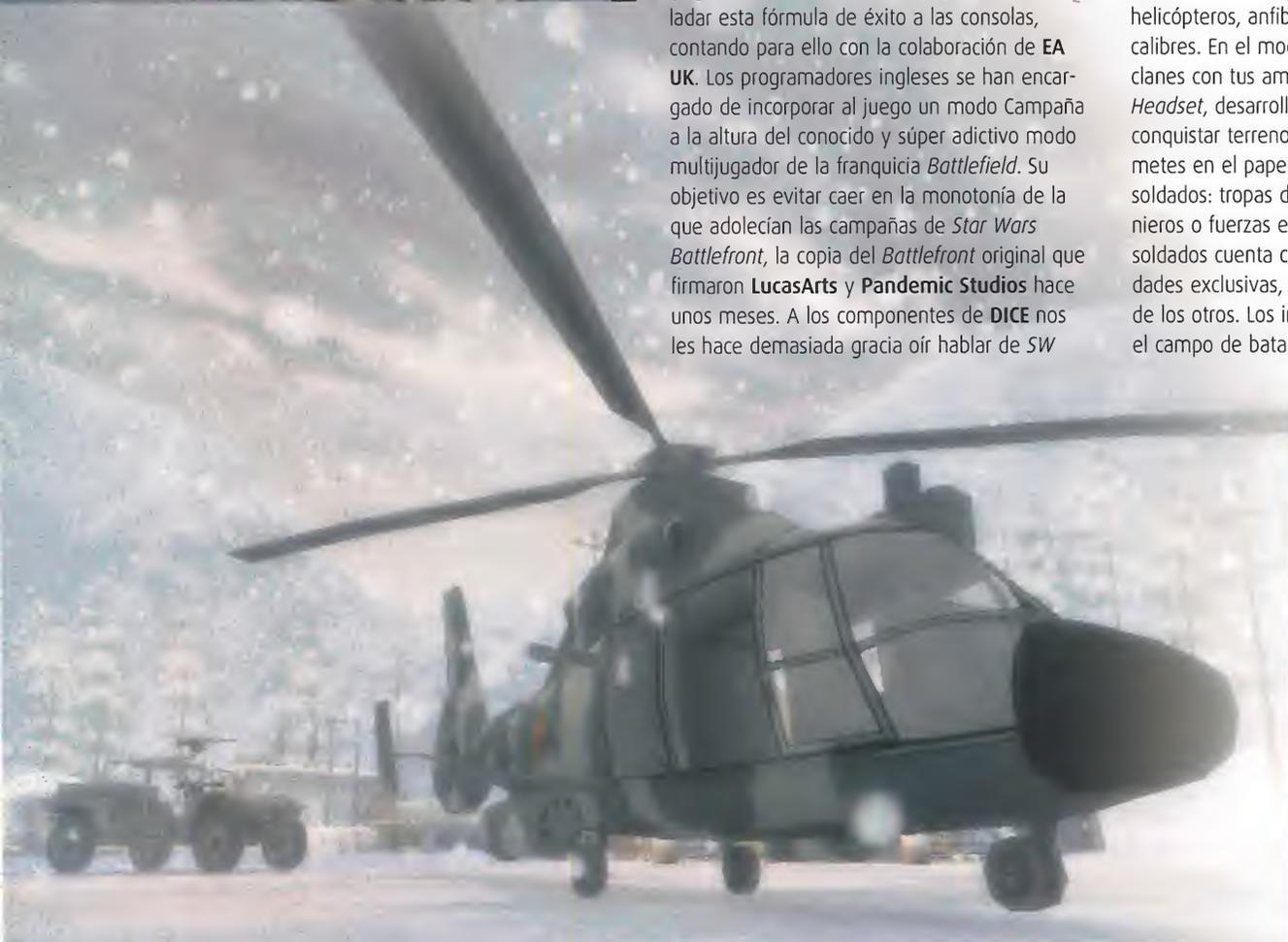
POR NEMESIS

MODERN COMBAT

Electronic Arts y DICE preparan el desembarco en PS2 de una de las franquicias de shooters más emblemáticas de PC

Imagina un *shooter* en primera persona que te permitiera además pilotar todo tipo de vehículos, mientras te enfrentas a otros jugadores en una frenética lucha por conquistar un mapeado repleto de edificios, vegetación y múltiples lugares donde desarrollar emboscadas. Ese juego existe, se tituló *Battlefield 1942* y fue uno de los mayores bombazos de 2003 para PC. Sus creadores, los suecos **DICE** (Digital Illusions CE) están trabajando para trasladar esta fórmula de éxito a las consolas, contando para ello con la colaboración de **EA UK**. Los programadores ingleses se han encargado de incorporar al juego un modo Campaña a la altura del conocido y súper adictivo modo multijugador de la franquicia *Battlefield*. Su objetivo es evitar caer en la monotonía de la que adolecían las campañas de *Star Wars Battlefront*, la copia del *Battlefront* original que firmaron **LucasArts** y **Pandemic Studios** hace unos meses. A los componentes de **DICE** nos les hace demasiada gracia oír hablar de *SW*

Battlefront y se han juramentado para desterrarlo del recuerdo de los usuarios. Para ello, ofrecerán batallas multijugador para 24 usuarios vía On-line y cuatro bandos diferentes para elegir (China, EE.UU., Coalición de Oriente Medio y la Unión Europea). Tal y como indica el subtítulo *Modern Combat*, este nuevo *Battlefield* sustituye las armas y vehículos de la Segunda Guerra Mundial por arsenales actuales que incluyen más de 30 vehículos (tanques, jeeps, helicópteros, anfibios) y 50 armas de distintos calibres. En el modo multijugador podrás formar clanes con tus amigos y comunicarte vía *Headset*, desarrollando estrategias para conquistar terreno al enemigo mientras te metes en el papel de distintas clases de soldados: tropas de asalto, francotiradores, ingenieros o fuerzas especiales. Cada uno de estos soldados cuenta con sus propias armas y habilidades exclusivas, que se complementan a las de los otros. Los ingenieros siembran de minas el campo de batalla y son los únicos que



■ En *Battlefield 2 Modern Combat* podrás pilotar 30 vehículos diferentes: tanques, jeeps, humvees, helicópteros...



«EL MODO MULTIJUGADOR, CON 24 USUARIOS A LA VEZ, ES REALMENTE ADICTIVO»

cuentan con el lanzagranadas (ideal para destruir tanques y helicópteros), las tropas de asalto disponen de armas automáticas y los francotiradores vuelven a ser los tipos más odiados en los duelos multijugador, porque liquidan a traición a muchos metros de distancia. Saber aprovechar en equipo estas habilidades es la clave para vencer en el universo *Battlefield*, como pueden atestiguar millones de jugadores que han disfrutado del original de PC, una hermandad de *fans* que multiplicará su número cuando *Battlefield 2 Modern Combat* llegue a PS2 a finales de año. Nosotros tuvimos ocasión de probarlo en Estocolmo y os garantizamos que el modo multijugador es realmente divertido.



■ Los francotiradores son traicioneros y letales



■ Los helicópteros ofrecen gran potencia de fuego pero son objetivo fácil para los lanzagranadas



EL JUEGO QUE VINO DEL FRÍO

Unos «primaverales» dos grados sobre cero reinaban sobre Estocolmo cuando aterrizamos en la capital sueca. Ni el frío ni la traicionera capa de hielo que recubría las calles lograron detenernos en nuestro objetivo de visitar las oficinas de DICE para jugar por primera vez a la versión PS2 de *Battlefield 2 Modern Combat*. Los más veteranos recordarán a DICE (Digital Illusions) por el legendario *Pinball Dreams* de Commodore Amiga y PC.



■ Durante la presentación de CGT, unos especialistas simulaban el secuestro y la posterior liberación de la prensa especializada

■ La atmósfera del juego es impecable. Podremos visitar diferentes localizaciones típicas mejicanas, disfrutar de su música, su acento... ¡y de sus «balaseras»!



TOTAL OVERDOSE

Mecánica de juego de un GTA, argumento cinematográfico, tequila, música mejicana y una guinda de buen humor. Eso es Total Overdose.

Esta primera parte del año está siendo muy activa por parte de la gente de **SCI**, cuyos juegos son distribuidos en España por **Proein**. En esta ocasión fuimos a Londres para ver dos excelentes y prometedores títulos. Por un lado tuvimos la oportunidad de realizar un «hands on» (prueba del juego) de *Conflict: Global Terror*, tras el primer contacto de hace tres meses. Y por otro lado, descubrimos las cualidades de un nuevo programa inspirado en *GTA* llamado **Total Overdose**. Inspirado, pero no clónico, porque **Total Overdose** tiene personalidad propia. Creemos que **SCI** ha sido muy inteligente, ya que tratar de competir de tú a tú con *GTA* es casi un suicidio, pues el original, aunque sea sólo por nombre, siempre aventaja a sus copias. Lo que han hecho es un juego de similar mecánica de juego pero con características únicas. No tiene la misma libertad de movimientos, no es tan salvaje (bueno, por lo menos no tanto) pero su espíritu es tan atractivo y tan divertido que sería un error comparar ambos juegos. Y todo gracias al argumento, que está basado en el Méjico (México para los nativos) de los capos de la droga, del narcotráfico, de los desiertos. Y a todo esto le rodea la atmósfera típica que conocemos de películas tipo *El Mariachi* o *Desperado*. Esto es, orondos tipos rodeados de esculturales mujeres, impecablemente vestidos (es un decir), y con una legión de acólitos dispuestos a entregar su vida por su Cartel (más les vale). Pues bien, nuestro objetivo será luchar contra esas estructuras de delin-

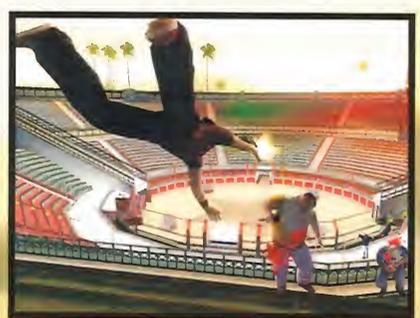
SCI

POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

PS2 R.O. visitó Londres para echar un primer vistazo a Total Overdose, un juego tipo GTA que dará mucho que hablar, y ya de paso, seguir la evolución del ya conocido Conflict: Global Terror. SCI apunta muy alto.



■ Capos de droga, señoritas de buen ver... Todos los tópicos están incluidos



FREE STYLE C.S.

Más de 60 movimientos con los que podremos abatir a los enemigos componen el *Free Style Combat System*. Tan espectaculares algunos de ellos, que podremos acceder cuando queramos a una repetición a cámara lenta de nuestras hazañas más salvajes.

cuentas y tratar de desmontarlas. Encarnamos a Ramiro Cruz, cuyo padre (agente de la DEA, agencia antidroga estadounidense) muere extrañamente por sobredosis (presuntamente provocada) y junto a Tommy, su hermano, deberá investigar las verdaderas causas. Partiendo de este argumento, visitaremos 18 localizaciones típicas mejicanas para completar nada menos que 50 misiones. Estas pruebas consisten, básicamente, en realizar distintas acciones «violentas», como hacer explotar algún que otro camión, liquidar a todos los sicarios, etc. Para ello contamos con la nada despreciable cifra de más de 20 armas, más de 30 vehículos y el llamado *Free Style Combat System*. Esta última técnica consiste en la posibilidad de combinar más de 60 movimientos diferentes (con o sin armas), para salir airoso de las situaciones más complicadas. Como podréis intuir, tanto movimiento espectacular dará lugar a acciones trepidantes, que podremos rebobinar y contemplar de nuevo gracias a una especie de opción de «repetición de la jugada». Dichos movimientos especiales serán premiados con armas nuevas, munición y demás sorpresas. Una banda sonora «ad hoc», con grupos conocidos (no podemos daros la lista porque faltan grupos por confirmar), y un doblaje antológico (mucho «spanglish»), ponen el broche de un título muy apetecible.



CONFLICT GLOBAL TERROR

Hace tres meses nos presentaron el juego en Bristol. En Londres pudimos ponernos a los mandos y comprobar de primera mano las bondades del mejor Conflict de la saga

El mejor no sólo por la lógica evolución gráfica, sino porque la mecánica de juego es tan soberbia que no se necesita ser un amante de los juegos bélicos para disfrutar con *CGT*. Sólo se precisa un mínimo periodo de aprendizaje hasta controlar las múltiples posibilidades del juego y, sobre todo, ser un fanático de la estrategia. Porque no se trata sólo de disparar, sino que debemos ser conscientes de que llevamos un equipo, no sólo un soldado. De esta manera habrá que aprovechar las habilidades individuales de cada miembro del equipo y exprimirlos. Además, no es el típico *shoot-em-up* individual con el único objetivo de llegar al final. Debemos contar con el equipo completo, que en cooperación será capaz de llegar al final de cada fase. Con el mando en las manos nos sorprendió la suavidad de las animaciones y, especialmente, lo intuitivo de la colocación de las funciones en los botones de los mandos. De esta manera, pasar de un soldado a otro es rapidísimo, así como ordenar acciones y establecer una estrategia de ataque. Gráficamente impresiona tanto o más que la variedad de armas, escenarios y movimientos disponibles de cada soldado.

■ Podemos colocar convenientemente a miembros de nuestro escuadrón para cubrirnos



■ Las misiones en la nieve son de las más atractivas visualmente del juego

LOCALIZACIONES

La acción se sitúa en los llamados «puntos calientes» del globo terráqueo. Colombia, Corea del Sur, Ucrania, el norte de África, Filipinas o Cachemira servirán de escenario a las diferentes misiones de nuestro escuadrón. Paisajes nevados, selváticos o incluso interiores de edificios nos están aguardando.



SPARTAN TOTAL WARRIOR

Sega y Creative Assembly nos trasladan a la antigua Roma en un Action Combat Game al más puro estilo Dynasty Warriors

POR GRADIUS



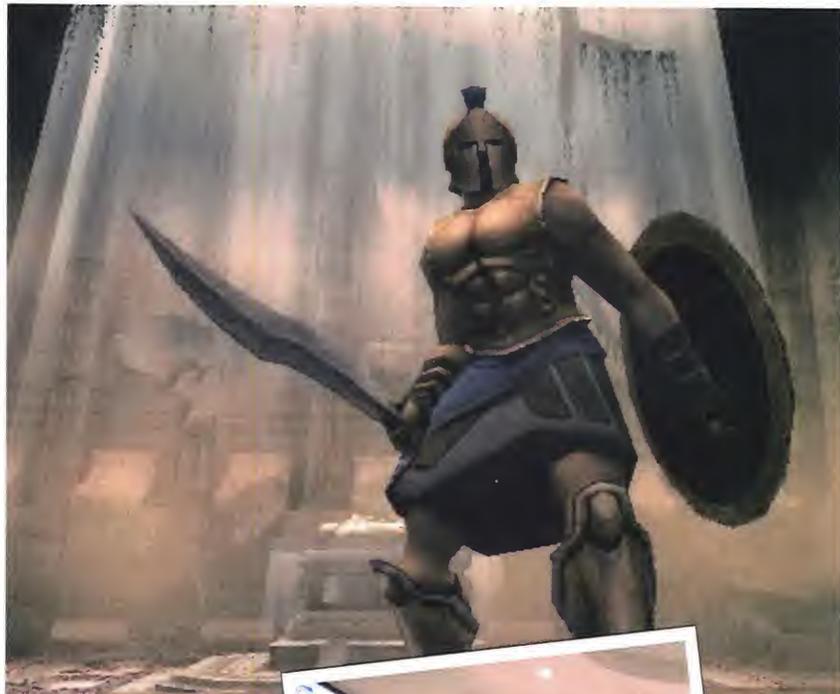
Los imperios griego y romano no han dejado de inspirar a las compañías desarrolladoras en los últimos años, lo que se ha traducido en una loable intención de trasladar con el mayor realismo posible el espíritu y ambientación de ambas civilizaciones. Desde el insuperable *Rygar: The Legendary Adventures* hasta el impresionante *God Of War* que desembarcará en los próximos meses. Hace unos días acudimos en exclusiva a las oficinas de **Sega** Europa en las afueras de Londres para asistir a la presentación del último juego basado en las luchas y leyendas que se desarrollaron en este periodo de tiempo. La joven compañía británica **Creative Assembly** se ha embarcado, tras demostrar en el mundo del PC con su franquicia *Total War* una excelente capacidad para trasladar todo lo que rodea a antiguas ciudades como

Shogun o Roma, en la continuación de este éxito para **PlayStation 2**. *Spartan: Total Warrior* nos pone en la piel de un espartano que luchará, junto al resto de su escuadrón, en una encarnizada batalla contra la todopoderosa Roma y sus criaturas mitológicas más representativas como el minotauro, las *Hydras* o la mortífera Medusa. El desarrollo del juego nos recuerda desde el primer momento a la prolífica saga de **Koei Dynasty Warriors**. Nos encontramos ante un *Action Combat Game* con pequeños toques de estrategia donde nos iremos convirtiendo poco a poco en el líder de una rebelión que finalizará en El Coliseo de Roma tras una larga jornada por los parajes más significativos de la región (las míticas ciudades de Troya o Esparta se han reproducido fielmente). Todo ello bajo una ambientación y potencial gráfico que pone de nuevo al límite nuestra **PlayStation 2**, que no deja de sorprendernos título tras título



ATAQUES MASIVOS

Son los momentos más espectaculares del juego. Podremos ver cómo cientos de espartanos y romanos luchan encarnizadamente en tiempo real, sin ralentización o niebla en ningún momento. Todo ello en los parajes más representativos de ambas civilizaciones. Un fuerte componente de acción y un toque de estrategia dan como resultado unas escenas de película.



con nuevas rutinas gráficas e impresionantes entornos 3D, no dando en ningún momento signos de agotamiento. Pues bien, en **Spartan: Total Warrior** podremos contemplar en tiempo real y sin ralentización alguna a cientos de soldados combatiendo en cuidados paraísos virtuales que parecen no tener fin, perdiéndose en el horizonte. La niebla no tiene cabida en este juego. A diferencia del título de **Koei**, dispondremos de diferentes misiones

(cubrir a un compañero, proteger nuestra base o asaltar la del enemigo, etc.) además de incluir un modo *Time Attack* donde deberemos reducir el mayor número de enemigos posibles antes de que nuestra barra de HP llegue a cero. En el terreno de la jugabilidad, el protagonista responde perfectamente a nuestros movimientos, siendo capaz de ejecutar variados y sanguinarios golpes (*combos* y *fatalities* incluidos) ya sea con espada, lanza o demolidor mazo en mano. Podremos utilizar de igual modo los artilugios que nos encontremos por el camino para batir al enemigo, como ballestas, arcos o las clásicas catapultas. Septiembre será el mes elegido por **Atari** (distribuidora del juego en España) para comercializar el juego en nuestro país. **Creative Assembly** y **Sega América & Europa** están muy ilusionadas con el proyecto. Como reza el antiguo proverbio romano, «*Alea Jacta Est*».



■ Carl Jones (Sega Europa) fue el encargado de presentar el juego

«POR PRIMERA VEZ SE UNEN LOS PERSONAJES DE AMBAS CASAS»



COMPANIA: NAMCO
DESARROLLADOR:
MONOLITH
GENERO: RPG
LANZAMIENTO:
26 MAYO 2005

NAMCO X CAPCOM

EL «CROSSOVER» MÁS ESPERADO

Que dos de las desarrolladoras de videojuegos más importantes de Japón se unan para crear un juego no es muy común, y aún lo es menos si el título en cuestión está protagonizado por nada menos que doscientos personajes extraídos de sus sagas más populares. Este curioso proyecto recayó en las expertas manos de **Monolith**, crea-

dores de clásicos RPG como *Xenosaga* o *Baten Kaitos*. El resultado ha sido, como ellos mismos lo han bautizado, un «simulation role-playing game». Cogiendo elementos de *Final Fantasy Tactics* o *Vandal Hearts*, nos encontramos ante un desarrollo que se centra casi exclusivamente en las batallas por turnos. Durante las mismas entra en juego, aparte de la pericia para dar las órdenes a nuestro grupo de personajes, la habilidad con el mando a la hora de realizar todo tipo de *combos* y ataques especiales

SECUENCIAS DE ANIME

La mayor y casi la única «virguería» gráfica que encontraremos en el desarrollo del juego son las abundantes secuencias de vídeo animadas a la manera clásica. Estas servirán para introducirnos en los nuevos mundos y presentarnos a los nuevos personajes según vayamos avanzando. Por la red circulan tráilers del juego en los que podremos ver un espectacular montaje de dichas secuencias.





Las batallas se desarrollan de una manera que mezcla la estrategia con la habilidad con el pad

cuando dos integrantes del equipo se compenetren bien. Algo parecido a lo visto en la saga *Tales*, con la que también comparte el aspecto *super-deformed* de sus personajes y su marcado sabor clásico. No esperéis grandes demostraciones audiovisuales, ya que han sido sustituidas por el encanto de los personajes y una jugabilidad sencilla y directa, aunque llena de posibilidades. Los entornos que visitaremos están inspirados en clásicos como *Ghouls & Ghosts*, *Tower Of Druaga*, *Resident*

Evil, *Tekken*, *Baten Kaitos*, *Darkstalkers*, *Forgotten Worlds*, *Street Fighter* o *Soul Calibur*. En cada uno de ellos, claro está, nos encontraremos con caras muy conocidas que se unirán a nuestro equipo o se convertirán en enemigos. Las ilustraciones pintadas a mano de cada uno de ellos, que aparecerán durante las conversaciones, han ido a cargo de Takuji Kawano, quien ya ha trabajado en las sagas de *Ridge* y *Soul Calibur*.

El apartado gráfico presenta sencillos entornos en tres dimensiones por los que evolucionan versiones «cabezonas» de los personajes más populares de Namco y Capcom



Este mes la lucha y el RPG vuelven a tomar el protagonismo absoluto de esta sección. Como representante del primer género SNK, la compañía con más solera. Y para un buen RPG, pocos mejor que la prolífica Namco.

POR DANI3PO

ROMANACING SAGA

MINOTREL JONG

OTRO CLÁSICO SE ACTUALIZA



Hace ya trece años que Square (por entonces muy lejos aún de fusionarse con Enix) puso a la venta para Super Famicom este *romancing Saga*, creando así una nueva saga de juegos de rol que, si bien nunca pudo hacer sombra a *Final Fantasy*, sí ha contado con un buen número de fieles seguidores. Ahora las cosas han cambiado mucho, aunque para su debut en PS2 se ha contado con el mismo ilustrador (Tomomi Kobayashi), que crea unos personajes muy reconocibles. Ocho protagonistas para elegir, parajes sacados del más bello cuento y la posibilidad de cambiar el rumbo de la historia según nuestros actos son algunas de las características de este juego.



COMPañIA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
GENERO: RPG
LANZAMIENTO: 21 ABRIL 2005

El desarrollo de las batallas sigue siendo el mismo, aunque ahora en 3D



COMPañIA: SNK PLAYMORE
DESARROLLADOR: SNK PLAYMORE
GENERO: LUCHA
LANZAMIENTO: 26 MAYO 2005

GAROU: MARK OF THE WOLVES

EL CAPÍTULO FINAL DE LA SAGA MÁS LONGEVA

En 1999 SNK lanzó a los salones recreativos de medio mundo la última entrega de su popular serie *Fatal Fury*. Sin duda, un broche de oro para esta saga y para muchos el mejor juego de lucha en 2D de la historia de Neo Geo. Un renovado plantel de personajes (entre los que destaca Terry con su nuevo atuendo, Rock, hijo de Gesse Howard o los

dos vástagos de Kim) y nuevos sistemas de juego lo coronaron como tal. Ahora aparece por primera vez en la consola de Sony C.E. manteniendo todos sus aparatos intactos, tanto técnicamente como en materia de jugabilidad. La única novedad es la posibilidad de competir contra otros usuarios mediante la conexión On-line de la consola.



El juego exprimió en su momento la potencia de Neo Geo



NO SE CANSAN

Goku y compañía regresarán próximamente en *Dragon Ball Z Sparking!* En esta ocasión el equipo de desarrollo encargado será Spike y la perspectiva se situará encima del hombro.



EL NINJA DE LA NUEVA ERA

Otro de los que se han convertido en un clásico de Bandai es *Naruto*. En su nueva aventura *Uzumaki Ninden* dejará los combates uno contra uno para adentrarse en una aventura de acción.



EL MMORPG DE SEGA

El pionero de los juegos de rol On-line en consola volverá pronto con *Phantasy Star Universe*. Esta vez la modalidad para un solo jugador será mucho más completa y profunda.



MÁS PELEAS CALLEJERAS

El espíritu de *Final Fight* parece estar resucitando. Prueba de ello es este *Urban Reign* de Namco, un *beat 'em up* en 3D con opción para cuatro jugadores y un aspecto realmente prometedor.



Te tendrán que arrancar de ella.



DERBI

NUEVA **GP1-50** URBAN SPORTS

La evolución de la especie corre libre por las calles



MOH EUROPEAN ASSAULT

La franquicia pionera del género bélico regresa a los campos de batalla europeos con importantes novedades en su mecánica de juego.



BATMAN BEGINS

El héroe enmascarado de DC Comics regresa este verano a las pantallas de cine y a PlayStation 2 en un juego que mezcla acción con sigilo.....066



DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Un shooter estratégico basado en los mismos sucesos reales que inspiraron la película Black Hawk Derribado. Combate en las calles de Mogadiscio.....070

S.C.A.R.....071
DESTROY ALL HUMANS.....072
BIG MUTHA TRUCKERS 2 .076
MADAGASCAR077

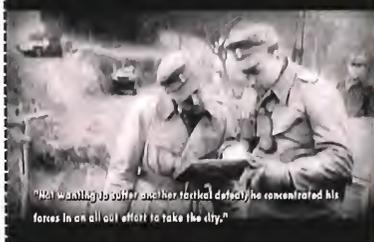
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

MOH regresa a Europa con sorpresas



COMPANÍA:
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EALA
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-16
FECHA DE APARICIÓN:
JUNIO 2005

Con un mercado, el de los shooters bélicos, cada vez más competitivo, EALA ha decidido dar un volantazo a la saga *Medal Of Honor* para devolver la ilusión a aquellos usuarios que pensaron que *MOH Rising Sun* era demasiado corto y para demostrar a sus competidores (*Call Of Duty*, *Brothers In Arms*) que *MOH* siempre ha sido el rey del género bélico y seguirá siéndolo durante mucho tiempo. Para ello han contratado a John Milius (guionista de *Apocalypse Now* y director de *Conan el Bárbaro*, entre otros filmes de éxito) para «guionizar» cinco escenarios reales, cinco situaciones clave en el curso de la Segunda Guerra Mundial. El Norte de África, las afueras de Stalingrado y el bosque de las Ardenas son algunas de las localizaciones que visitarás en este nuevo episodio de *Medal Of Honor*, que posee importantes novedades en su mecánica de juego. Lo más llamativo es que, por primera vez, se ha introducido el concepto de



Como siempre, EALA ha incluido metraje y fotos reales de la época antes de cada misión

"Not wanting to suffer another tactical defeat, he concentrated his forces in an all out effort to take the city."



PRETEST

Próximamente en PlayStation 2

ST. NAZAIRE

Escenario de la decisiva Operación *Chariot*. En una misión casi suicida, un comando británico sabotó el único dique seco de la costa atlántica capaz de albergar a los grandes acorazados como el *Tirpitz*, lo que puso en serios aprietos a la marina nazi. Acompañado de soldados ingleses, participarás en esta intensa misión de sabotaje, en la que deberás actuar a toda velocidad antes de la llegada de los refuerzos alemanes.



■ El muelle del puerto francés de St. Nazaire marca el pistoletazo de salida del juego



RUSIA

Al contrario de lo que se vió en *Call Of Duty*, EALA ha preferido salir de los límites de Stalingrado para recrear los no menos encarnizados combates de las afueras de la ciudad. Combatirás casa por casa, entre las lápidas de un cementerio, contra los temibles *Panzer* alemanes, entre ruinas y colinas cubiertas de nieve, escoltado por partisanos soviéticos. Son, quizá, las fases más intensas y caóticas de todo el juego.



NORTE DE ÁFRICA

La saga *Medal Of Honor* no había vuelto al continente africano desde aquel inolvidable *Medal Of Honor Underground* para PSOne (¿para cuándo un *remake* para PSP?). Volverás a enfrentarte a los hombres del astuto mariscal Rommel en dos misiones que te llevarán a liberar presos británicos y sabotear una instalación de bombas V2.



LA BATALLA DEL BULGE

Los hombres de la 101 División Aerotransportada (los mismos que inspiraron la serie de TV *Hermanos De Sangre* y el videojuego *Brothers In Arms*) serán tus compañeros en las últimas y frenéticas fases de *MOH European Assault*. Los nazis se multiplicarán como conejos en la pantalla de tu TV en un desesperado intento por cambiar el curso de una guerra que ya comenzaban a perder.

■ El rifle de francotirador te servirá de gran ayuda en las últimas misiones del juego





☐ «vidas». Antes, cuando el jugador perdía toda la energía, debía comenzar la misión desde el principio o desde el último punto donde grabó partida. Ahora puede «resucitar» un determinado número de veces, que aumentará a medida que vaya resolviendo misiones secundarias. La «mecánica de pasillo» habitual de los anteriores MOH ha desaparecido, ahora todo son escenarios abiertos, lo que multiplica los peligros pero también la libertad de acción y la variedad de juego. Además del objetivo principal, y las ya mencionadas misiones secundarias, hay un «Nemesis», un líder del ejército alemán (mucho más duro y hábil que el resto) que debes neutralizar. Y los cambios no acaban aquí. El *Combat Squad Control* añade un componente estratégico inédito hasta ahora en la

saga, de tal forma que podrás dar órdenes a los hombres que forman tu comando. Pero tranquilos, el corazón de *Medal Of Honor European Assault* sigue siendo 100% *arcade*. Al final, por encima de cualquier otro aspecto, lo que más importará es la habilidad con el gatillo y tu sangre fría, recompensadas con una barra de adrenalina (otra novedad) que desencadenará el *Rally Mode*, una inmunidad temporal al estilo *Bullet Time* durante la cual disfrutarás además de munición infinita. Aún tratándose de una versión *beta*, *Medal Of Honor European Assault* nos ha impresionado por la gran cantidad de soldados que aparecen en pantalla y la total libertad de acción. El mes que viene os ofreceremos la *review* y podremos comprobar con la versión final qué tal le ha sentado a *European Assault* el doblaje al castellano (es la primera vez que Electronic Arts localiza completamente un MOH). ■ *Nemesis*

RALLY MODE
Tus aciertos en el campo de batalla y las acciones heroicas harán que se rellene la barra de adrenalina, hasta poder desencadenar el *Rally Mode*, una inmunidad temporal durante la cual te convertirás en una pesadilla para las tropas alemanas. Tendrás munición infinita para cazarlos como conejos.

ON
Las novedades introducidas en la mecánica de juego hacen de este Medal Of Honor uno de los más divertidos de jugar de toda la saga

¿Por qué esa obsesión por Stalingrado en todos los juegos, cuando hubo batallas igual de impresionantes que nadie reproduce, como Monte Casino?

OFF



«HASTA CUATRO USUARIOS PODRÁN JUGAR ON-LINE»



■ Los «Nemesis» (bonito nombre, ejem), son los ases del ejército nazi, los enemigos más difíciles de abatir

VIEJOS COMPAÑEROS DE ARMAS

Manon, la heroína francesa de *Medal Of Honor Underground*, hará una sorprendente aparición en las misiones finales de *Medal Of Honor European Assault*. Y no será el único rostro reconocible que aparecerá en esta nueva entrega, o al menos eso aseguran en EALA, el equipo responsable de todos los *Medal Of Honor*. La aparición de Manon es otra muestra de la importancia que tiene *Underground* dentro de la saga MOH. Miles de usuarios suspiran aún por un *remake* de aquel clásico...



PlayStation 2

MotoGP 4

Official Game Of MotoGP

125 cc, 250 cc... y por supuesto
MotoGP



LANZAMIENTO EL 25 DE MAYO

www.motogp-game.com



PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks at Sony Computer Entertainment Inc. PS2 is a trademark of Sony Corporation.
MotoGP 4 © 1998, 2000, 2001, 2002, 2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD. Licensed by Dorina Sports, S.L.



A pesar de su condición humana, la agilidad de Batman alcanza proporciones felinas como para esquivar balas



Ben O'Donnell, productor del juego, nos explicó al detalle sus excelencias



COMPañIA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA/EUROCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2005

BATMAN B E G I N S

La precuela cinematográfica también llega a PlayStation 2

La película de Christopher Nolan nos muestra una faceta hasta ahora desconocida del superhéroe de **Marvel**, más humana y oscura de lo que hasta ahora habíamos podido descubrir en su extensa cinematografía. La atmósfera del largometraje de **Warner Bros** se refleja, casi como si se tratara de un calco, en el título que están desarrollando **Electronic Art** y **Eurocom**, cuyo lanzamiento coincide con el estreno en la gran pantalla. Hasta aquí todo parece más o menos normal, pero como ya anunciamos en el

reportaje publicado en el número de diciembre de **PlayStation 2 Revista Oficial**, hay una serie de condicionantes que confieren un atractivo inequívoco a este juego. En primer lugar, está claro que ser la licencia de una de las películas más esperadas de este año supone un tirón importante para el público en general. Pero los jugadores más inquietos e introducidos en este mundillo, es muy posible que ya sepan que parte del equipo que desarrolló *Splinter Cell* está detrás de la versión digital de *Batman Begins*. Basta un primer vistazo





EL BATMÓVIL

Una de las grandes sorpresas de *Batman Begins* es la incorporación de un aspecto poco explotado en títulos anteriores basados en el superhéroe. Por fin vamos a poder conducir un *Batmóvil* en condiciones y disfrutar de toda la acción y velocidad que una experiencia así ha de proporcionar. La colaboración entre Eurocom y Electronic Arts nos brinda una serie de niveles en los que conduciremos el vehículo del hombre murciélago en un entorno y con una mecánica muy similar a la serie *Burnout*. Suena divertido, ¿verdad? Pues os podemos asegurar que realmente lo es.



Los puños de Bruce Wayne van a soltar la lengua de más de un delincuente para convertirle en un simple chivato. Batman no se va a andar con chiquitas en esta aventura



La capacidad de Batman para atemorizar a sus enemigos va a resultar fundamental para facilitar los combates durante el juego

a una pantalla para comprobar que los títulos de **UbiSoft** y **Electronic Arts** son parientes cercanos, los genes binarios no mienten y han dejado su impronta en ambos. Por supuesto, esto se traduce en una calidad ya contrastada que sobre todo ha repercutido en el motor gráfico del juego. Los creadores han llevado el cuidado por el detalle hasta tal punto que han duplicado la imagen de determinados escenarios, la han invertido y pegado en la parte inferior del auténtico. De esta forma han conseguido que, por ejemplo, el reflejo en la superficie de un charco sea totalmente real y no un efecto. Sin duda, *Batman Begins* es uno de los títulos que mejor aprovechan el *hardware* de **PlayStation 2**. Sólo con una exigencia a este nivel se podía trasladar el espíritu del largometraje de

«EL JUEGO DESTILA LA MISMA ATMÓSFERA OSCURA QUE EL LARGOMETRAJE»

Chris Nolan a un entorno poligonal sin perder esencia. El argumento se remonta al nacimiento del hombre murciélago como superhéroe. Bruce Wayne, una persona corriente que ha sufrido viendo cómo asesinaban a sus padres. Toda la rabia le conduce a viajar por el mundo para aprender a luchar contra cualquier brote del mal. Un periplo que le conducirá a parajes tan exóticos como la cordillera del Himalaya, para finalmente regresar a su ciudad natal y adoptar la personalidad de *Batman*. Pero a diferencia de otras películas, e incluso de otros superhéroes, el personaje de Bruce Wayne podría existir en el mundo real, porque no cuenta con ningún tipo de superpoderes y tan sólo se ayuda de originales y efectivos *gadgets* con el fin de superar dificultades. Además,

MALAS MANERAS

El Señor de la Noche se convertirá en un experto en artes marciales. La serie de golpes que será capaz de ejecutar resulta impresionante, hay que tener en cuenta que los combates es un aspecto importantísimo del juego y no tendremos que dudar en dar a probar nuestros puños.





FACTOR MIEDO

Cuando Eurocom se decidió a darle un toque original al juego, se decantó por incluir un nuevo aspecto, el miedo. Por eso, hay un medidor en pantalla que nos indica el grado de pavor que sienten los enemigos de *Batman*, por ejemplo siguiendo los latidos de sus corazones. Cuanto mayor miedo seamos capaces de provocar utilizando las más variopintas tácticas, más fácil resultará derrotarlos.



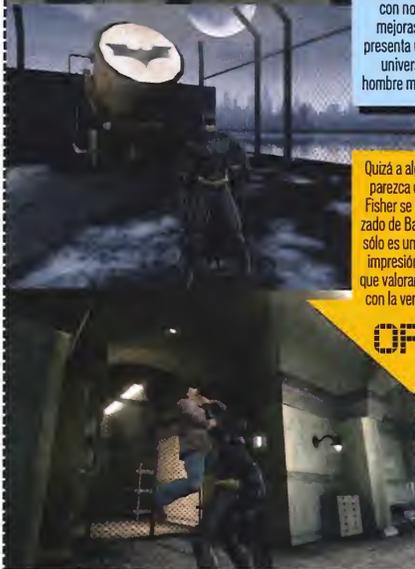
DE INCÓGNITO

Dada la inevitable herencia de *Splinter Cell*, el sigilo también está presente en *Batman Begins*. Así que una vez más nos veremos inmersos en misiones en las que pasar desapercibido puede ser una de las mejores tarjetas de visita para alcanzar la puerta de salida.



ON

Hereda la calidad de *Splinter Cell* en el apartado técnico con notables mejoras y nos presenta un nuevo universo del hombre murciélago



Quizá a algunos les parezca que Sam Fisher se ha distraído de *Batman*, tan sólo es una primera impresión y habrá que valorar la mejora con la versión final

OFF

El guión no es el único elemento que se ha tomado de la película, actores de la relevancia de Christian Bale (*Batman*), Michael Caine (Alfred Pennyworth), Liam Neeson (Henri Ducard) o Morgan Freeman (Lucius Fox) van a prestar su imagen y voz a los personajes de *Batman Begins*. En lo que se refiere a la mecánica de juego, las referencias a *Splinter Cell* son claras. Por ejemplo, las tácticas de sigilo que hay que seguir en determinados lugares recuerdan a las aventuras de Sam Fisher. Sin embargo, en el terreno del combate cuerpo a cuerpo se ha profundizado más y se ha dotado de un estilo de lucha muy efectivo al protagonista con la utilización de captura de movimientos, que consigue que sean más fluidos y reales. Aquí entran también los artilugios diseñados para hacerle la vida más fácil a *Batman*. Aunque dentro de este apartado, lo más innovador es el factor miedo. El hombre murciélago tendrá

que atemorizar a sus adversarios para restarles efectividad en el combate, o para obtener ventaja en una pelea contra varios oponentes. Hay muchas formas de sembrar el pánico, desde hacer que un guardia desaparezca dejando sólo al compañero, hasta derribando porciones del escenario. Es decir, el miedo se convierte en una de las armas más eficaces del juego. Por otro lado, la inclusión de las fases con el *Batmóvil* aporta una variedad como pocas veces se ha visto en un título. A bordo del vehículo afrontaremos misiones a medio camino entre *Need For Speed Underground* y *Burnout Takedown*. Todo este compendio se desarrolla en un marco incomparable, la mítica *Gotham City*, con algunos de sus lugares más emblemáticos recreados con gran detalle, destacando en ciertos escenarios la sensación de verticalidad que ofrece la urbe. Sin duda, la oferta de *Batman Begins* le convierte en uno de los juegos más prometedores del catálogo de EA para este año. **R. Dreamer**

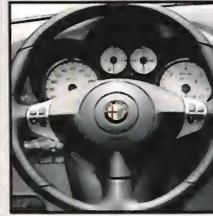
El motor gráfico de *Batman Begins* recuerda al juego en el que estuvieron implicados sus creadores

Nuevo Alfa 147 Limited Edition. No te limites a mirar.

Hacerte con un Alfa 147 Limited Edition es un sueño. Y disfrutarlo con este completo equipamiento de serie, sin duda, también lo es. Acércate a tu Concesionario Alfa Romeo y prepárate para disfrutarlo de cerca.



Llantas de 16" ó 17",
ABS, ASR + EBD
y 6 airbags.



Volante en piel
con mandos de radio



Radio CD con MP3
y manos libres para
el teléfono

No lo provoques



*PVP recomendado para Alfa 147 Impresion 1.6 TS de 105 CV y 3 puertas en Península y Baleares. Incluye IVA, transporte, impuesto de matriculación y descuento promocional.

Versiones Gasolina: 1.6 TS 105 CV, 1.6 TS 120 CV, 2.0 TS 150 CV, 2.0 TS 150 CV Selespeed. Versiones Diesel: 1.9 JTD 100 CV, 1.9 JTD 115 CV, 1.9 JTD 16V 150 CV. Emisiones CO₂ (g/km): de 155 a 210,9. Consumo ciclo mixto (l/100 km): de 5,8 a 8,9.

Gama Alfa 147 desde **14.600 €***

Nuevo Alfa 147





DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Revive el fatídico suceso que dio nombre al filme

Tras ser descritos en un libro y cobrar una nueva vida en el celuloide gracias a Ridley Scott, los incidentes ocurridos en Mogadiscio en 1993 durante una misión de los *Delta Force* americanos son ahora adaptados a un videojuego en forma de *shoot'em-up* en primera persona. Creado originalmente por **Novologic** para PC en 2003, **Black Hawk Down** llega a PS2 gracias a **Rebellion**, con un desarrollo más adecuado para consola; con menos estrategia y uso del rifle de francotirador y más acción y fuego cruzado en cortas distancias. El uso de vehículos (o más concretamente el control sobre el punto de mira de las armas unidas a ellos) será una parte importante en el juego, ya que muchos de los escenarios tienen una gran extensión. Al igual que en la versión original, estaremos al

mando de un grupo de cuatro *rangers* (incluyendo a nuestro personaje), que obedecerá a un conjunto de órdenes (que podremos ejecutar de viva voz a través del *headset* o con el control *pad*), como pedir que nos cubran, que nos sigan, que nos curen y que curen a todo el equipo. Junto al desarrollo de muchas de las misiones y la sustancial mejora gráfica, una de las diferencias más importantes de la versión PS2 con respecto a la original es el nuevo sistema para potenciar ciertas características de nuestro soldado; podremos intercambiar los puntos de experiencia conseguidos tras las misiones por mejoras en la puntería, destreza, resistencia o capacidad de liderazgo. Uno de los aspectos más importantes de **Black Hawk Down** es su modalidad On-line, que permitirá partidas multijugador para hasta 32 jugadores, el máximo permitido por el *hardware* de PS2 hasta la fecha. ■ **Doc**



COMPañIA: NOVALOGIC
DESARROLLADOR: REBELLION
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAIS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GENERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSION: NTSC
JUGADORES: 1-32
FECHA DE APARICION: MAYO 2005

ON

El sistema de mejora de las características de nuestro personaje es muy original. Hasta 32 jugadores pueden disfrutar de sus modos On-line

Su desarrollo, en muchos de los niveles, se torna algo aburrido debido a la inmensa extensión de los escenarios y a unos objetivos algo confusos

OFF



NOVEDADES

Junto al multitudinario modo multijugador, la novedad más importante de *Delta Force Black Hawk Down* es la posibilidad de potenciar las diferentes habilidades de nuestro soldado.



Al comienzo de cada uno de los niveles tendrás que seleccionar el armamento más adecuado para llevar a buen puerto la misión



COMPAÑÍA: BLACK BEAN
DESARROLLADOR:
MILESTONE
DISTRIBUIDOR:
PLANETA DE AGOSTINI
PAÍS DE ORIGEN: ITALIA
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN:
JUNIO 2005

S.C.A.R. SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

La legendaria marca italiana ya tiene videojuego

El grupo de programación italiano Milestone, creadores de *Racing Evoluzione* y las sagas *Screamer* y *Superbike*, ha sido el encargado de dar a luz un juego de conducción de clara vocación RPG con la prestigiosa marca Alfa Romeo como emblema. Bajo la poderosa arquitectura del motor gráfico *Renderware*, que permite codearse a *S.C.A.R.* con los mejores del género, desfilarán ante nosotros una veintena de circuitos de remarcado sabor italiano y una atractiva colección de modelos Alfa de las cinco últimas décadas. Desde un *Giulia T.I. Super* de los años 60 hasta el reciente *GT* pasando por otros clásicos de la firma como el *Alfasud*. A lo ya mencionado habría que añadir una física de los vehículos prácticamente perfecta y unas buenas dosis de inteligencia artificial en los oponentes, pero lo que le convierte en un juego de conducción realmente especial y diferente son sus pequeños toques RPG. En vez de «tunear»

nuestro vehículo tendremos que aumentar y mejorar progresivamente las nueve cualidades y habilidades del conductor (visión, corazón, intimidación, manejo, aceleración...), así como personalizarle con el mejor equipamiento, lo cual también afectará a su rendimiento al volante. La otra gran novedad de *S.C.A.R.* es el Efecto Tigre, que nos permitirá retroceder en el tiempo durante unos segundos y corregir ese error que nos sacó del circuito o nos hizo colisionar con un adversario a gran velocidad. Y la oferta sigue... Varios modos de juego, partidas multijugador, opciones On-line, una banda sonora con mezclas de temas clásicos del genial compositor italiano Ennio Morricone y un precio de 39,95 Euros hacen de *S.C.A.R.* un título muy interesante y que conoceréis con mucho más detalle en el próximo número. ■ **Starless**

UN RPG DE CONDUCCIÓN

Aunque suene un poco pretencioso, *S.C.A.R.* puede ser considerado posiblemente como el primer CARPG de la historia. La posibilidad de mejorar hasta un total de nueve cualidades del piloto y un equipamiento que supera los 60 artículos (casco, guantes, botas y monos) y que también afectará al pilotaje, le convierten en el máximo exponente de este nuevo género.



ON

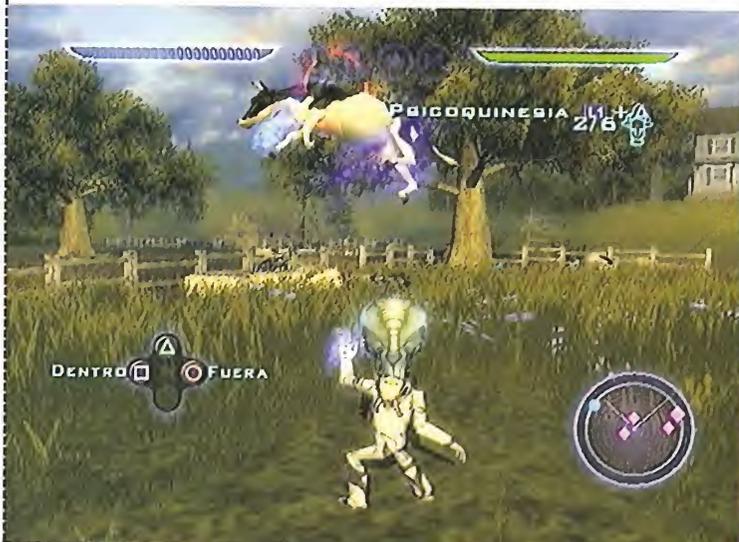
Un excelente motor gráfico, la impecable física de los vehículos y un original desarrollo RPG le sitúan entre los mejores del género. Solo 39,95 Euros

25 vehículos es una cifra algo baja si lo comparamos con el resto de títulos de conducción. Se echan en falta algunos «clásicos» de la marca italiana

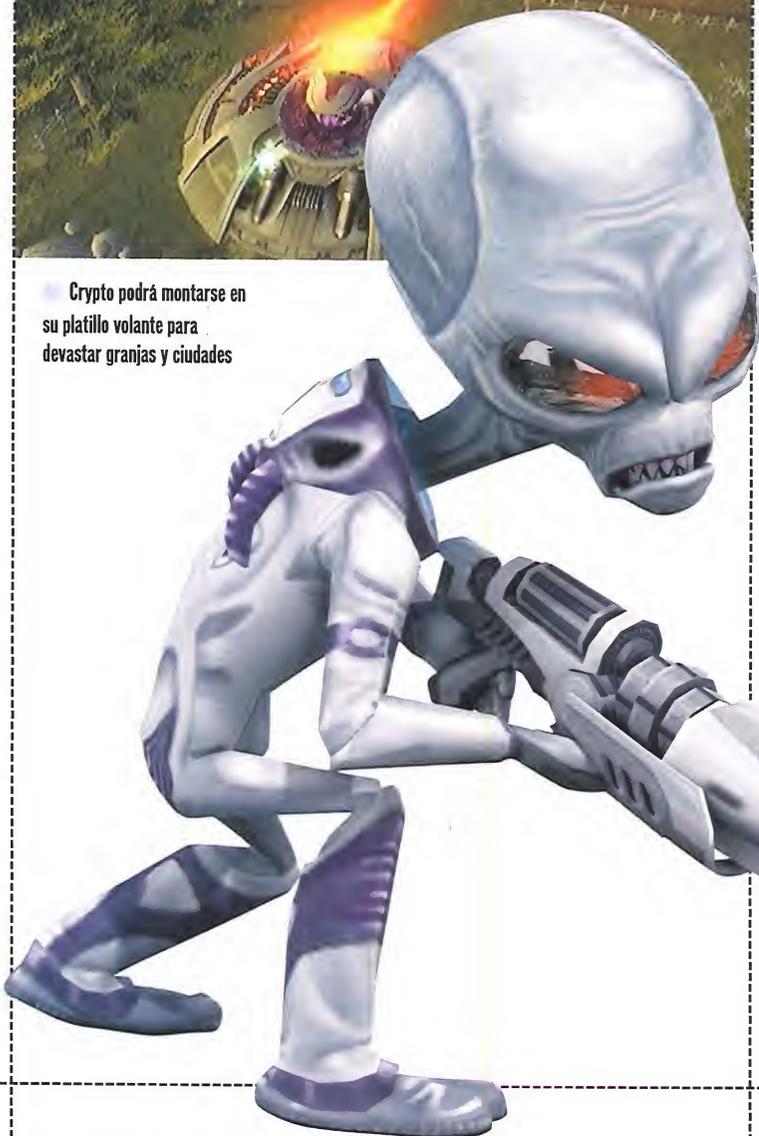
OFF



S.C.A.R. pondrá a nuestra disposición 25 modelos de Alfa Romeo



Crypto podrá montarse en su platillo volante para devastar granjas y ciudades



La intro está claramente inspirada en el clásico cuture Planet 9 From Outer Space



DESTROY ALL HUMANS!

Siembra el terror en la América de los años 50

Después de llevar décadas exterminando marcianitos, ahora por fin vamos a tener la oportunidad de formar parte del bando contrario y de meternos en el azulado pellejo de un alien. Y todo gracias a **Pandemic Studios**, quienes se han inspirado en la ciencia-ficción de los años 50 para crear una aventura repleta de humor y buenos gráficos, cuyo título (*Destroy All Humans!*) despeja cualquier duda sobre el objetivo del juego. Los creadores de *Mercenarios: El Arte De La Destrucción* ya nos habían demostrado en el pasado su talento a la hora de explotar el motor físico Havoc, pero en esta ocasión han dado un paso mas allá para dotar a Crypto, el extraterrestre protagonista, del poder para mover a su antojo cualquier elemento de la pantalla. Coches, camiones, animales, gente...

Todo es susceptible de gravitar y ser destruido en esta salvaje incursión alienígena al corazón de la América de 1950. La ambientación es perfecta y los golpes de humor constantes.

Crypto desempeñará en el juego muchas de las cosas que se han achacado a los OVNIS, como abducciones, lavados de cerebro y experimentación con animales y humanos. Definitivamente, el juego que volvería loco a Mulder. ■ **Nemesis**



COMPAÑIA: THQ
DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR: THQ
PAIS DE ORIGEN: EE.UU.
GENERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSION: BETA NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 24 DE JUNIO DE 2005

ON

El ingenioso uso del motor físico Havoc: podrás hacer volar por el aire todo tipo de cosas, desde camiones y tractores, hasta personas y vacas

Puestos a criticar algo, sólo podemos lamentarnos de que la beta de Destroy se «cuelgue» tanto. En serio, es lo único negativo que hemos encontrado

OFF



CONTROL MENTAL
Las habilidades telepáticas de Crypto le permiten leer la mente humana, e incluso controlarla. Podrás dormirlos a distancia o distraer su atención haciéndoles bailar «Los Pajaritos».

Polifónicos

www.nosolotonos.com

Envía

POL14 +espacio y el código de tu canción favorita al 7808

Buscátonos! ¿No encuentras tu canción preferida? Nosotros te podemos ayudar!!
Envía **POL14** al 7808

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Ejemplo: WAP60 (código imagen) 7494

españolas

exitos de siempre

TOP

novedades

cine tv

disco techno

españolas

exitos de siempre

- 83731 metal Gear Solid 2
- 83754 Kingdom Hearts
- 84290 To Zanarkand
- 84937 Kill Bill - Sildido
- 83705 Zelda
- 84064 Darth Vader Marcha Imperial
- 83737 Dragon Ball Z
- 83738 Metal Gear Solid
- 83188 Real Madrid
- 84936 Kill Bill
- 84310 Jenova
- 83739 Final Fantasy
- 80044 Rocky
- 82172 Barcelona
- 83835 Star Wars
- 84759 Gladiator
- 84755 Fear of the dark
- 84724 El bueno, el malo y el feo
- 84295 Hikari
- 84320 Aeris
- 84329 Maxogun Z
- 84316 Suteki da ne
- 84436 Centenario Real Madrid
- 83733 Resident Evil 2
- 83750 Super Mario Brothers
- 83714 Street Fighter
- 80093 Equador
- 80125 Mortal Kombat
- 80131 Buffy Cazavampiros
- 80096 Pulp Fiction
- 80043 The Terminator
- 83732 Mortal Kombat
- 83658 Star Wars
- 83808 Minos de España
- 83849 Molinos de viento
- 84354 Hearn of the sword
- 84570 In My eyes
- 84689 Highway to hell
- 84196 Firestarter
- 84203 Dos gardenias

- 85665 Si tu quieres
- 85668 Sonrisa de piedra
- 85270 Feeling good
- 85271 Estoy aquí
- 85272 Al ovidio
- 85273 Daria mi vida
- 85274 No te merezco
- 85275 Un día de tu vida
- 85276 No me van a hacer cambiar
- 85277 Switch
- 85259 Que soy yo para ti

- 84696 7 viñas
- 80294 Flashdance
- 83866 Bajo del mar
- 84695 Shrek
- 84066 Picoisic
- 83687 This is the halloween
- 80114 Armageddon
- 85057 Reservoir dogs
- 83630 Fallen - Pretty woman
- 80183 Titanic 2
- 84262 Shaka that
- 84656 Supermen
- 83864 As times goes by
- 80313 Urgencias
- 80083 Looney Tunes
- 80172 Hawaii Five-O
- 80183 Titanic 2
- 82054 Ain't no mountain high enough
- 85198 Ocean a eleven
- 84895 Lawrence de Arabia
- 84729 Lo que el viento se llevo
- 80364 Infelices para siempre
- 82876 My Heart Will Go On (Titanic)
- 80168 Axis Theme
- 80428 Blade runner
- 80258 Blackadder
- 80504 Tiny Toons
- 83644 Infelices para siempre
- 80684 Aquarius
- 80912 Xena Warrior
- 83837 Coccolat

- 83580 Wenkand
- 83675 Flight 673
- 84776 Dripped
- 85046 Pump it up
- 85109 Dancing with tears in my eyes 2004
- 85626 Saxx
- 83661 Axel F 2003
- 80197 Sandstorm
- 81684 Mankind to bach he
- 85245 Just be
- 85088 Shaka that
- 84929 Stupidisco
- 84893 Lethal industry
- 84749 On the move
- 84861 Just a little more love
- 85240 Anglia
- 85245 Southern sun
- 85195 Pray
- 82534 El Ritmo De La Noche
- 80115 Lady
- 80046 Better off alone
- 80376 Around the world
- 80533 Cosmic Girl
- 83810 Stranaveta

- 85233 El informe del forense
- 82284 Color Esperanza
- 85667 No me canso
- 85251 Mi colega de siempre
- 84981 La casa por el tejado
- 85136 Se la que hicistais
- 85072 Ahora quien
- 85021 Al carajo
- 84826 Dale don dale
- 85243 Sin noticias de Holanda
- 85240 Carita morena
- 85238 Lo que me gusta de ti
- 83902 Son de amoros
- 84734 Insoportable
- 83856 20 de enero
- 83604 Leica
- 82389 De Que Me Sirve Llorar
- 85238 Tu me olvidaste
- 85254 Tan solo palabras
- 84760 Obsesion
- 84942 Con la luna llena
- 84996 Elia
- 85134 Whisky barato
- 85084 Ya no me acuerdo
- 85113 Die
- 85090 Tu no tienes alma
- 85032 Estoy hecho de pedacitos de ti
- 85043 Distancia
- 84995 Un recuerdo que olvidar
- 84883 La pardi
- 84781 Tio vivo
- 85284 Contigo mi baby
- 85239 Tree paka esa yerba guena
- 81690 Eye Bye
- 83598 Mariposa traicionera
- 83796 La madre de Jose
- 84090 Teneo

- 80726 No woman no cry
- 80239 Final Countdown
- 84976 American idol
- 84943 Accidentality in love - Shrek 2
- 80217 Satisfaction
- 80472 Every breath you take
- 83885 Numb
- 84779 Mariacajirinha
- 80062 In The End
- 85156 Get right
- 85080 Boulevard of Broken dreams
- 84252 Hey ya
- 84247 Foul
- 83584 Bring me to life
- 84961 Lose my breath
- 84962 She will be loved
- 84248 Losing my religion
- 80150 Bitter sweet symphony
- 84204 In the shadows
- 84708 Smells like teen spirit
- 84519 Left outside alone
- 83662 Crazy in love
- 85122 What you waiting for
- 85075 DJ
- 84822 Oca opa
- 80078 Billy Jean
- 80117 Crawling
- 84947 Everybody's changing
- 85030 My prerogative
- 84951 Radio
- 84913 In the shadows
- 84922 Rich and fired
- 84754 All the people
- 85659 Rich girl
- 85228 Dakota
- 85213 Stand my ground
- 81500 Something Stupid
- 81384 Light my fire
- 81026 Just like Heaven
- 80425 Walking on Sunshine
- 80431 Against All Odds
- 80918 Holiday
- 83656 Satisfaction
- 83921 Layla
- 84199 Give it away

cine tv

disco techno

españolas

españolas

hinnos

- 85663 To estoy aquí
- 85634 Tragicomedia
- 85631 Mundo
- 85630 Ovidame tu
- 85264 Nadie me levanta la voz
- 85263 Poqueñita
- 85262 San sueños
- 85261 Dentro de mi
- 85278 Shiver
- 85279 Candy Shop
- 85280 It's like that
- 85281 Giving you up
- 85669 Tenemos que hablar
- 85660 Holiday
- 85661 Crazy
- 85664 Has aparecido tu

- 84067 El expresidente
- 83883 Fraggle Rock
- 84440 El señor de los anillos
- 80108 Benny Hill
- 80017 Mision Imposible
- 80143 La Pantara rosa
- 84207 El Padrino
- 84231 Barcoya
- 80025 The Simpsons
- 80498 El fantasma de la opera
- 85083 Aquí no hay quien viva
- 83834 La abaja maya
- 80048 El coche fantastico
- 80023 Austin Powers
- 80184 Dirty Dancing Time of Life
- 84940 Sexo en Nueva York
- 80065 Friends
- 84560 Curro Jimenez
- 84692 Rasca y pica
- 80074 El equipo A
- 85219 Volkswagen Golf
- 80174 Expediente X
- 84999 CSI Miami
- 84437 Shia Chan
- 84233 La historia interminable
- 80248 Futurama
- 80014 James Bond
- 80238 Indiana Jones
- 84660 SWAT - Hombres de Harrelson
- 80091 20th Century Fox
- 80051 Top Gun
- 80285 Charlie's Angels
- 83648 La familia Munster
- 84697 CSI Las Vegas
- 84433 Nos vamos a la cama
- 84206 Moon river
- 83884 El principe de Bel air
- 80195 Angel
- 80082 La Pantara Rosa
- 83901 Zorba el griego
- 80095 South Park
- 80024 The Matrix
- 83836 Heidi
- 84268 Embrujadas
- 83838 Nagrito del Colacao
- 80336 MacGyver

- 85048 Enjoy the silence 2004
- 84226 Cafe del mar
- 80056 Insomnia
- 83814 Satisfaction
- 85037 Flashdance
- 84860 Fly on the wings of love
- 85172 The sound of San Francisco
- 84605 Shin chan dance
- 84973 Call on me
- 84201 Voglio vederti danzare
- 85121 Bootsy booty boom
- 83228 Samba Adagio
- 85285 Alegria for strings
- 85137 Galvanica
- 85188 Hey boy, hey girl
- 80153 I Will Survive
- 84572 Infected
- 85212 The world is mine
- 83786 Desenchante
- 81664 Children
- 84926 Despre sine
- 80642 Enjoy the silence
- 84263 Traffic
- 80041 Heaven
- 84866 Castles in the sky
- 84958 Magalinhá
- 80067 Belissima

- 85161 Perdonaame
- 85069 Antes muerta que sencilla
- 80184 Eres tu ordename
- 82935 Noches de bohemia
- 84997 Vaino la pena
- 85119 Buscá un hombre que te quiera
- 82652 Fiesta Pagana
- 84428 Asturias
- 85682 A toda mecha
- 85158 Volverte a ver
- 84642 Angel malherido
- 82364 Chiquilla
- 82247 Cannabix
- 84919 Una foto en blanco y negro
- 84920 Pastillas de freno
- 84791 La ruca
- 84993 Precisamente ahora
- 85148 Quiero ser tu sueño
- 85252 Nunca volvera
- 85085 Por que no ser amigos?
- 82886 Ni más ni menos
- 85260 Bruleria
- 85265 Esto es pa ti
- 85033 Nada valgo sin tu amor
- 84216 La cascá del silencio
- 85031 No soy un Beatribo
- 85234 No me toques las plumas que me conozco
- 84904 Hablando en plata
- 84267 Bularia
- 85103 Balla morena
- 82448 Dolores Se Llamaba Lola
- 82740 Malidito Duende
- 84918 Camina y ven
- 85633 El universo sobre mi

- 84995 Un recuerdo que olvidar
- 84883 La pardi
- 84781 Tio vivo
- 85284 Contigo mi baby
- 85239 Tree paka esa yerba guena
- 81690 Eye Bye
- 83598 Mariposa traicionera
- 83796 La madre de Jose
- 84090 Teneo

- 85103 Bahia morena
- 85249 Hasta cuando
- 85150 La gata (palante)
- 84826 Dale don dale
- 84760 Obsesion
- 85629 Gasolina
- 85145 Polvo diabla
- 85113 Die
- 85632 Yo no soy tu marido
- 85628 Culo
- 85242 Provocandome
- 85257 Me voy pal party
- 85627 El Ladrón
- 85253 Felina
- 85211 El ballo del pescac
- 85120 Gata salvaje
- 85237 Muevete y perrea

reggaton perreo

Fondos

Ejemplo: MMS65 (código imagen) 7808

Envía MMS65 +espacio y el código de tu foto favorita al 7808



Conecta y empieza a bajar contenidos ya! Envía CONFIG3 al 7808

<http://wap.nosolotonos.com>

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Top imágenes + Y Muchos + Novedades



POLIFONICOS: Alcatel 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

MovilJuegos

Llámanos! Numero de tel. de Clientes (de lunes a viernes) de 10h a 17h
Tel. 902 01 30 16



Envía **JAVA47**

+espacio y el código de tu sonido favorito al

7808

o si lo prefieres **Y muchos más** puedes llamar al **806 41 69 96**

Novedades

Top Juegos

Los + Pedidos



- 1287 Diamond Giovanni
- 1323 Blocks 2
- 1853 GPN San Marino
- 2231 Surprise! July
- 1272 Blocks
- 1651 ACR
- 2261 Gifs Everywhere
- 1263 Invaders
- 1505 GemJam
- 1326 Pub Pool
- 1542 Sox Bomb
- 1018 Rayman 3
- 1324 Buffy Cazavampiros
- 1325 Varm Skate and Slam
- 1229 Connect Four
- 1251 Bamm
- 1285 XFirecool Amanda
- 1709 DRIVER
- 1005 Prince of Persia
- 1089 Splinter Cell Extended Ops
- 1552 BMW 1 Challenge
- 1091 Block Breaker de Lusa
- 1094 Pandoras Tomorrow
- 1801 Turfies
- 1536 Naughty Boys Poker
- 1652 Archangel
- 1953 Kamasutra
- 1232 Blade Trinity
- 1846 Kawaii Solitaire!
- 1847 Los Profesores
- 1848 Pirates Fortune
- 1850 Quest for Alliance
- 1851 Quest for Alliance II
- 1852 Super Sheriff 2
- 1354 Hajo Ice cave
- 1351 Real Soccer
- 1355 Hajo Follow the Monkey
- 1356 D. Lampkins Trial Challenge
- 1358 Another Brick
- 1363 Hyper Speed
- 1357 Car Racer
- 1327 Pub Darts
- 1322 Wiley Singh Pro Golf 2005
- 1351 Predator
- 1181 Turbo Cars
- 1382 Scooter Lovers

Envía **Movil Temas** **TEMA7**

+espacio y el código de tu tema favorito al

7494

Y muchos más



Envía **Xmessenger**

Envía **JAVA33** +2269 al Descargatelo y Chatea!! **7808**

Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el móvil



Envía **Sonibromas**

+espacio y el código de tu sonido favorito al **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90***

Top Sonibromas Y Sonidos

- 77166 Doctor Maligno
- 77251 Mensaje eeeeeeeeeee
- 77158 Darth Vader
- 77291 Cogelo
- 77287 Coge el telefono que esta sonando
- 77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo
- 77437 Cogelo
- 77176 Españoles Franco ha muerto
- torrente
- 77128 Vaa tia vaa
- 77253 Soy movil
- 77286 Una que es eto?
- 77269 Chinita ven aqui
- 77123 Que alguien me coja!
- 77194 Aqui llega torrente
- 77301 Cogelo que te voy a dar dos joyas
- 77116 R2D2
- 77121 Es tu jefe no lo cojas
- 77005 Sonido THX
- 77446 Son tus amigos pa
- 77450 Coge el telefonoooo
- aznar
- 77018 Teléfono antiguo
- 77045 Harley Davidson
- 77000 20th Century Fox
- 77148 Te llamo la guardia civil
- 77439 Te estas haciendo una manollita?
- 77405 Descuelga o quiero
- 77443 Es Navidad coge el telefono
- 77326 Estamos trabajando en ello
- 77032 Pepsi años 50

Sonibromas

- 77247 Un poquito de por favor
- 77435 Osea te cojo el telefono
- Cañaaaaaa
- 77178 Cañaaaaaa
- 77048 Sirena de policia
- 77002 Grito de Tarzan
- 77594 Airant
- 77419 Por dico trata de cogerlo
- 77147 A tomar una copita
- 77481 Coge ya el móvil!
- boris
- Caraculada
- pechelo
- 77196 Tienes un mensaje nuevo
- 77143 Descuelga cobarda
- Cañaaaaaa
- 77301 Cerco policia!
- 77451 Soy yo el movil
- 77254 Si sueno pues me coges...
- papuchi
- 77188 Arranca llevo manos libres!
- 77484 Están llamando a nuestro móvil
- 77636 Es increíble que te suene el móvil
- 77472 Que soy el telefono cogermel
- 77222 Pende y arracha
- 77407 Descuelga el telefono cañaaaaoooo
- 77639 Ir para nada es tontería...
- 77441 Es tu jefe para tocarle los huevos
- 77837 Me esta poniendo
- 77534 Grito de Tarzan
- 77227 Cantando en la ducha
- 77126 Hombre malo de la pradera

Sonibromas

- 77257 Menico cabeza weba
- 77420 Trata de arrancarlo Certos
- 77452 Po loco coge el telefono
- 77421 Arras aprista toca 1 arrás
- 77479 Risa bebe
- 77252 Septimo de caballeria
- 77299 Cogelo Jesus que es tu curuleaso
- 77595 Coge el telefono!
- 77122 Hola, hay alguien?
- 77177 Se me escucha o no?
- 77642 El telefono es mi tesoro
- 77485 Caraburibi
- 77300 Cañaaaaaa
- 77195 Pescao es mi rico
- 77188 Himno Republicano
- 77483 Gallina imitando Formula 1
- 77470 Pajaro loco
- 77477 Tenemos una llamada
- 77454 Cogelo por dios!
- 77148 Fuego en la pradera
- 77440 Churrupaila o hojea reje?
- 77427 Construcci coge el telefono
- 77321 Borracha
- 77414 Nos vamos de fiesta
- 77319 Risa maligna
- 77438 Si no lo coges te dan
- 77643 Cutores montarme el pollo por tif
- 77463 Coge el telefono que me da la risa
- 77422 Te llamo una tia cojomundisimo
- 77317 Rilling rilling
- 77272 Rapendo

Sonibromas

- 77259 Esta sonando mi telefono
- 77223 Formula 1
- 77118 Bolo gracioso
- 77117 Musica del No-do
- 77105 Toque militar
- 77224 El bueno, el malo y el feo
- 77063 Burro
- 77217 Gaita
- 77068 Chingpance excitado
- 77058 Podo
- 77064 Caballo relinchando
- 77028 Pistola 9 mm
- 77114 Vacas
- 77151 Imitando sonido movil
- 77047 Sirena de barco
- 77652 Errepto bruto
- 77091 Risa de Thriller
- 77098 Perro gruñiendo y ladrando
- crystal
- crystal que se rompe
- 77074 Gallo cacareando
- 77008 Gemidos
- 77118 Tirando de la cadena del vater
- 77010 Golgo morse
- 77075 Gallo
- 77093 Lobo
- 77062 Buho
- radio
- 77078 Gato insultando
- 77010 Gemidos 2
- 77036 Tormenta
- 77096 Leon rugiendo
- 77060 Risa tonta
- 77065 Caballo
- 77068 Cerdo
- 77079 Gato ronronea
- 77077 Gato enfadado
- 77113 Rana
- 77107 Louis Armstrong

Sonibromas

- 77225 Tonoa ritmicas
- 77059 Risa maivada
- 77014 Beso
- 77009 Gemidos rapidos
- 77099 Lobo 2
- raro
- 77221 Rara, raro, raro.....
- 77221 Mosquito
- 77108 Lobo 3
- 77094 Lobo feido
- 77076 Galope de caballo
- 77063 Vaca
- 77088 Jaguar
- 77049 Bocina de tren
- 77015 Morse SOS
- 77030 Intel inside
- 77037 Traseo
- 77024 Burbujas
- 77012 Ondas
- 77003 Good morning Vietnam
- 77102 Ruidos de jungla
- 77103 Perro ladrando
- 77180 Grito sirena
- 77219 Música de mieldo
- 77108 Cazando al pavo
- 77110 Vaca 2
- 77044 Frazno
- 77035 Cristal que se rompe
- 77080 Tigre
- 77080 Indios americanos
- 77084 Oso
- 77087 Loro
- 77095 Insectos volando
- 77100 Pajaro de jungla
- 77087 Música militar americana
- 77053 Estornado
- 77072 Elefante
- 77072 Focas
- 77025 Reloj de cuckoo

©2003 Gameloft. All rights reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Boyman, Boyman 3, Solitario Cell, Speed Devils, Nightmares, Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six: Raven Shield are trademarks of Real Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Invasi license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment Company. © 1987 Jordan Mechner. All rights reserved. The Disney © 2002 Activision, Inc. Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Top Gun TM Air Combat. TM & © 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. The Disney © 2002 Activision, Inc. ORIGINAL COPYRIGHT © A.C.B. All rights reserved. © 2003 Goelec Móviles S.L. © 2005 eMule GmbH. "Miami Vice" is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All rights reserved. © SIEMENS ALGUNA SUPERFICIA PARA EL INDUSTRIO ORIGINAL. ENVIAR PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7808. Precio sms: 1,2 €/min-vivo Movistar. 1,2 €/min-vivo Amaya y Vodafone. Precio max/min: 80¢/10¢ €11. 1,357 €/min. And. Citroen 3117 - 41003 Sevilla Número de atención al cliente 102 01 30 16 *Los datos obtenidos se encuentran en la base de datos para el envío de publicidad. Para saber de los usos de los datos de contacto con nosotros y para más información visita nuestra página de privacidad en www.moviljuegos.com. Compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía. Protección de datos código nº 2050/2007/7





■ La mejora gráfica es simplemente espectacular. Los vehículos y los escenarios son mucho más detallados y vistosos



COMPAÑÍA: EMPIRE
DESARROLLADOR:
EUTECHNIX
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN:
MAYO 2005

«EN ESTA ENTREGA TENDRÁN MUCHA IMPORTANCIA LOS DESTROZOS»

BIG MUTHA TRUCKERS 2

Los gigantes de la carretera vuelven a quemar el asfalto

Animados por las excelentes ventas de *Big Mutha Truckers*, nada menos que un millón de unidades en todo el mundo, **Empire** ya tiene preparada la segunda entrega de su saga camionera. Las grandes novedades que vamos a encontrar en la segunda parte se centran sobre todo en la mecánica de juego y en una importante mejora en el apartado gráfico. Mucho más *arcade*, *Big Mutha Truckers: Truck Me Harder* apuesta por el espectáculo más salvaje y por un mayor protagonismo de la policía y las persecuciones. Ahora tendremos que demostrar nuestra maestría al volante evitando controles... y también no evitándolos y buscando causar la mayor cantidad de destrozos posibles. Imaginar el caos que organiza una mole de varias toneladas, a toda pastilla, chocando contra unos pobres coches patrulla. Aunque sea un choque a todas luces desigual, son tantos los encontro-

nazos que tarde o temprano acabarán por cazarnos. En esta entrega hay más rutas y atajos entre las cinco ciudades del juego y también más objetivos para hacer entretenidas nuestras rutas. Los pintorescos personajes que salpicaban la primera edición se han multiplicado y ahora son nada menos que 30. Negociar con habilidad y aprovechar cada viaje para obtener dinero extra serán algunas de las claves del juego. Apuestas, encargos especiales y otras muchas variantes, serán básicas para poder mejorar nuestro vehículo con los cientos de extras presentes en esta edición. Para terminar, se ha potenciado la banda sonora al máximo y podremos deleitarnos con una radio que aguarda una succulenta selección de temas. El complemento ideal para este salvaje juego. ■ **De Lúcar**

POLICÍA

Uno de los alicientes de esta nueva entrega es la mayor presencia de policía en la carretera. Incordiar, incordian, pero sus opciones de parar un camión de decenas de toneladas con unos cuantos coches patrullas es, como mínimo, un reto muy complejo. Lo más normal es que salgan volando.

ON

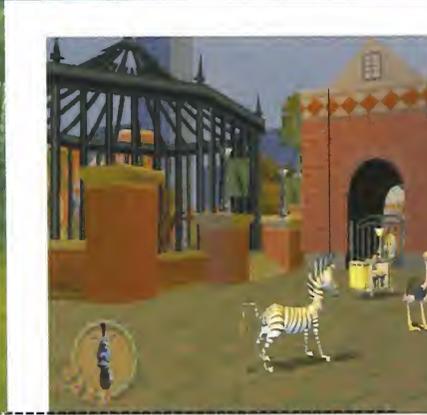
El apartado gráfico ha sufrido una importante mejora y ahora sí es un verdadero espectáculo. También es mucho más divertido y frenético

Los choques son tan constantes que hay momentos en que el juego amenaza con convertirse en un Burnout con camiones

OFF

BONUS

\$8,248



Alex, Marty, Gloria, Merman e incluso los pingüinos podrán ser controlados por el jugador



MADAGASCAR

Rebelión en el Zoo... ¡Cuidado con las fieras!

La llamada de la selva ha despertado la curiosidad de algunos animalitos del Zoo de Nueva York. Quieren conocer sus orígenes, saber cómo viven los de su misma especie en un hábitat propicio para las «salvajadas»... Y han decidido abandonar su cautividad para emprender un largo viaje hacia Madagascar. Un ingenioso argumento con personajes carismáticos recreados a base de una estética aparentemente «caricaturesca» (compárese la fiera de *El Rey León*, con el melindre Alex) que acaparará las salas de cine este próximo 17 de junio. Con estas premisas cinematográficas, **Activision** adapta la película de **Dreamworks** a **PlayStation 2** respetando tanto el hilo argumental, como el simpático *look* del largometraje. Fuga del Zoo de *Central Park*, travesía en barco y llegada a Madagascar. Parece un viaje contratado por una agencia de viajes... Pero las cosas se complicarán y el jugador deberá ayudar a Alex el león, Gloria el hipopótamo, Merman la jirafa, Marty la cebra, y los escurridizos pingüinos a superar los desafíos que les depararán los 11 niveles de la aventura. Para ello, deberás controlar por turnos a cada uno de ellos con el fin de poder progresar, ya que poseen habilidades diferentes que les harán más aptos para afrontar determinados retos. Además, según avances en el juego los animalitos irán adquiriendo más experiencia y nuevos movimientos de ataque que les harán aún más fieras. ■ **Anna**



COMPAÑIA:
ACTIVISION
DESARROLLADOR:
TOYS FOR BOB
DISTRIBUIDOR:
ACTIVISION
PAIS DE ORIGEN:
EE.UU.
GÉNERO:
PLATAFORMAS
FORMATO: CD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA APARICIÓN:
3 JUNIO 2005

ON

El look caricaturesco de la película ha sido trasladado al videojuego. Controlar a los cuatro personajes y pingüinos es toda una diversión

Esperemos que la versión final haya incluido textos y doblaje al castellano. Parece que no han incorporado secuencias de la película...

OFF





PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2-4
MODALIDADES ON-LINE: 3



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Espías y mercenarios vuelven a enfrentarse en PS2

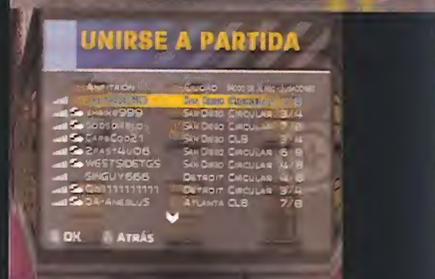
Tras el éxito del modo multijugador presentado con *Pandora Tomorrow*, era predecible que la tercera entrega de *Splinter Cell* contase con un modo de juego similar. Creado por un grupo de programación diferente al del modo Historia (como en el caso de *Ghost Recon 2*), el modo *Multiplayer* está a la altura del de Historia, aunque su *engine* gráfico no es comparable ya que es superior en calidad al presentado por el mismo modo en *Pandora Tomorrow*. En *Chaos Theory* tendremos a nuestra disposición un total de 12 escenarios, tres modalidades de juego, un máximo de cuatro jugadores y dos diferentes equipos a elegir. Por si aún no conocías las posibilidades On-line de la saga de **Ubisoft**, te diremos que lo más importante es que

el bando de los espías *shadownet* se comporta igual que Sam Fisher, mientras que el de los mercenarios posee una perspectiva en primera persona, un rifle y nuevos *gadgets* para defenderse. El modo On-line de *Chaos Theory* es, sin duda alguna, mucho más que un simple extra en uno de los mejores juegos de PS2. ■ **Doc**

ON-LINE

PUNTAJACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El modo multijugador de *Chaos Theory* sigue los mismos esquemas que su predecesor, aunque incluye nuevas posibilidades, 12 mapas diferentes y un motor gráfico ligeramente mejorado con respecto a *Pandora Tomorrow*.



■ El sistema para unirse a una partida en curso es rápido y muy intuitivo



■ El modo Circular sirve para presumir del aspecto y las posibilidades de nuestra máquina

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION



Vuelve el primer simulador con posibilidades On-line

Después de estrenar la red de juego On-line para PS2 con el primer título de conducción con dichas posibilidades, Rockstar San Diego nos brinda la oportunidad de participar en todo tipo de carreras contra jugadores de cualquier parte del mundo con *Midnight Club 3: Dub Edition*. Si te gusta demostrar tu habilidad al volante y, sobre todo, tu sentido artístico y «tuner» al resto del mundo, éste es tu juego. Podrás participar contra un máximo de siete jugadores en siete diferentes modos: Circular (sin objetivos, para presumir de *Tuning*), Ordenada, Circuito, Capturar la Bandera, Tocar, Pintar y Carrera de Pista. La experiencia On-line es completamente idéntica a la de jugar contra la CPU, ya que no observaremos ningún

cambio gráfico y, lo que es más importante, ralentización ni salto en su *frame rate* (incluso jugando contra el máximo de oponentes). Eso sí, para disfrutar al máximo de la experiencia On-line del juego será indispensable invertir varias horas en el modo Historia para mejorar, por dentro y por fuera, nuestro vehículo; de lo contrario, seremos el objetivo de las burlas de los demás jugadores. ■ **Doc**

ON-LINE

PUNTAJACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La experiencia adquirida con *Midnight Club II* ha permitido a Rockstar San Diego crear el simulador de conducción en Red más divertido y con más posibilidades del mundo On-line para PlayStation 2.



PlayStation 2



PERIFÉRICOS UTILIZABLES:
TECLADO USB
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: EXCELENTE
NÚMERO DE JUGADORES: 1-8
MODALIDADES ON-LINE: 7



01

TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO



02

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
COMPAÑÍA: ROCKSTAR
MODO ON-LINE INCLUIDO



03

KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO



04

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
COMPAÑÍA: UBISOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO



05

CALL OF DUTY: FINEST HOUR
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

<http://www.yourpsp.com>
Junto al anuncio oficial del lanzamiento de PSP en Europa, Sony C.E. ha creado una página en la que podrás ver las posibilidades de la portátil, participar en un concurso...





MOTO GP 4

Conviértete en Dani Pedrosa o Sete Gibernau en la última entrega del simulador de motociclismo de Namco y Sony C.E., que se ha convertido en la referencia ineludible dentro del género.



GOD OF WAR

Los dioses del Olimpo se levantan una vez más y protagonizan una espectacular aventura de acción que se convertirá sin ninguna duda en la mejor de la temporada. Descubre todos sus alientes.084



STAR WARS: EP. III

Con la tercera entrega de la trilogía galáctica en todos los cines, llega a PlayStation 2 la adaptación lúdica en forma de juego de acción. Revive el duelo entre el bien y el mal.088



COLD WINTER

Vivendi y los estudios de programación Swordfish nos presentan un juego de acción en primera persona en el que el protagonista debe escapar de la China comunista y encontrar la verdad. . . .090

JUICED.....094
AREA 51.....096
ROLAND GARROS 2005..100
SRS: STREET R.S.....102
7 SINS.....104



MOTO GP 4

Namco nos devuelve el motociclismo más intenso

Ellegir el mejor juego de conducción sobre cuatro ruedas plantea cuando menos serias dificultades, por no decir que es imposible. Con el motociclismo no sucede lo mismo. Desde la aparición en PS2 de la primera entrega, allá por el año 2001, *Moto GP* ha sido el juego de cabecera de todo buen aficionado al mundo de las motos. Los diferentes títulos de la saga de Namco fueron perfeccionando y actualizando el programa pero ciñéndose siempre a la categoría de Moto GP y dejando a un lado las cilindradas menores. A la cuarta va la vencida y por fin tenemos acceso a las categorías de 125cc y de 250cc. Esto supone un apetitoso incremento de las opciones. La oferta se ha ampliado de un plumazo hasta los 85 pilotos (y sus máquinas) con los que contaba el Campeonato del

Mundo de Motociclismo de 2004. Las licencias oficiales cedidas por *Dorna Sports* se corresponden al año pasado, pero tampoco nos vamos a quejar ahora que por primera vez tenemos la competición al completo. A los habituales de los últimos tiempos en la máxima categoría, Rossi, Gibernau, Checa, Biaggi, etc., se unen jóvenes hambrientos de triunfos como el mismísimo Pedrosa, Barberá, Elías, Pablo Nieto o Lorenzo. Los aficionados más veteranos también podrán recordar tiempos pasados con algunas grandes leyendas de los años 80 y 90, como Doohan, Rainey, Schwantz o el malogrado Daijiro Kato. Nombres aparte, la principal novedad radica en las diferencias en el control de las motocicletas según la categoría a la que pertenezcan. Las de 250cc y, especialmente,



DESAFÍOS

De los 100cc de *Moto GP 3* hemos pasado a los 125cc actuales. Las pruebas en las que debemos evitar derribar unos conos de señalización son probablemente las más exigentes.

«ARCADE Y SIMULACIÓN EN LA DOSIS JUSTA. EN MOTO GP 4 TIENEN CABIDA DIFERENTES PERFILES DE USUARIO»



Las caídas son parte del oficio, por suerte aquí no hay lesiones

TEST

Analizamos todos los juegos de PlayStation 2



ENTRENAMIENTO

Se divide en dos partes: básicos y aplicación. En la primera hay doce lecciones donde adquirir las nociones mínimas para dominar la técnica de conducción, especialmente en las curvas. Después veremos las diferencias de pilotaje según la cilindrada del motor y aprenderemos a correr con la ayuda de frenos activada o bajo condiciones meteorológicas adversas.



Entrenamiento

Objetivo	Descripción	Progreso	
6	Tamaño / Tipo de motor (3)	Uno de 125 cc con los más ligeros; hoy que frenar más tarde.	3/3
7	Tamaño / Tipo de motor (4)	Uno de 125 cc toma las curvas bien, notarán la diferencia.	4/4
8	Simulación	Activa Simulación para disfrutar de un control aún más realista.	5/5
9	Ayuda de frenos	Activa ayuda de frenos para reducir velocidad en las curvas.	6/6
10	Condiciones meteorológicas	En condiciones de lluvia debes frenar antes de la curva.	7/7



Es recomendable que sigan la lista de objetivos.

OK CANCELAR

«TRAS DOS AÑOS DE ESPERA DESDE LA ÚLTIMA ENTREGA, MOTO GP VUELVE CON MÁS ARGUMENTOS QUE NUNCA»

Las de 125cc permiten frenar mucho más tarde de lo que estábamos acostumbrados en *Moto GP* y no tienen los mismos problemas de derrapaje, de modo que cambia notablemente el tipo de conducción según optemos por unas u otras. En el nuevo modo Entrenamiento, además de aprender el manejo básico de las motos, veremos claramente todas estas diferencias, así que es aconsejable darse una vuelta por él antes de acometer retos mayores. Una línea sobre el asfalto nos indicará la trayectoria óptima a seguir, y su color el mejor momento para acelerar (azul) o frenar (rojo). Además una moto fantasma nos sirve de guía para facilitarnos el aprendizaje. Si se quiere disfrutar plenamente del juego se impone activar la simulación. Sin ella, las carreras transcurren

libres de sobresaltos y nuestra superioridad sobre el resto de los rivales se nos antoja demasiado evidente. La simulación es mucho más exigente pero a la vez más gratificante una vez adquiridas las habilidades oportunas. No podremos considerarnos verdaderos pilotos si no nos atrevemos con ella. Tampoco debemos olvidarnos de los desafíos, 125cc, que dan vida extra al juego y que enganchan desde el primer momento. Los hay para todos los gustos; recorrer tramos de circuito en un tiempo límite, pararse en zonas de frenado, batir en un mano a mano a diversos rivales, maniobrar entre conos de señalización, batir tiempos en el modo Contrarreloj o terminar primero en determinadas carreras. A medida que los superemos nos veremos recompensados con fotos, secuencias de video, fondos de pantalla para el juego

■ La vista subjetiva a través del casco sustituye a la que mostraba parte del cockpit de la motocicleta. Preferíamos la anterior pero la sensación de velocidad es la misma



«NOS ENCONTRAMOS ANTE EL MEJOR JUEGO DE MOTOCICLISMO DE PLAYSTATION 2»



MUNDIAL AL COMPLETO

Desde los inberbes Jorge Lorenzo (17 añitos) o Héctor Barberá hasta «abuelos» como Barros, Biaggi o el propio Sete Gibernau, que superan de largo la treintena, tienen su lugar en la parrilla de *Moto GP 4*. Es la primera vez que podemos contar con todas las categorías y sus respectivos pilotos. También hay espacio para leyendas como Mick Doohan y su Honda NSR500, todavía dispuestos a dar una última lección.



□ y alguna que otra curiosidad, como la de poder utilizar el *safety car* para darnos un singular garbeo por los circuitos. Como la temporada es la del año pasado, los circuitos pertenecen también a 2004. Mugello, Assen, Donington, Jerez, Valencia, Catalunya y así hasta los 16 que completan el campeonato. Con un poco de paciencia seremos obsequiados con algún que otro circuito más (Suzuka o Paul Ricard) de los que actualmente están fuera del calendario. En el modo temporada lo más interesante es partir en la categoría de 125cc y paulatinamente mejorar las prestaciones de nuestra moto. Según progresamos el fabricante nos ofrecerá un nuevo motor, frenos más efectivos, mejoras en el chasis o un rediseñado carenado por poner varios ejemplos. Si aprovechamos estos avances podemos soñar con acceder a las siguientes categorías. Participando en cualquiera de los modos de juego obtenemos puntos que podemos canjear en el *paddock* por las recompensas ya reseñadas o utilizarlos para comprar los diferentes pilotos. Técnicamente el programa es impecable y el nuevo motor gráfico es excepcional. El gran trabajo de brillos

y reflejos en motos y casco, un acoplamiento de los pilotos sobre sus máquinas idéntico al real y un efecto de lluvia prodigiosamente recreado (y terriblemente peligroso) nos conducen a afirmar sin temor que estamos ante la mejor entrega de *Moto GP*, y eso ya es decir mucho. ■ **Molokai**

MOTO GP 4

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Tres categorías, triple entretenimiento.
- [+] La velocidad y el control de las motos, sensacionales.
- [-] Finalmente no hay opciones On-line.
- [-] Que hayamos tenido que esperar dos años desde *Moto GP 3*.

9.3 GRÁFICOS: El nuevo motor gráfico puede con todo sin ningún tipo de problemas. Grandes repeticiones, increíbles efectos, etc.

9.2 AUDIO: Inmejorable sonido de las motocicletas. El graderío jalea los adelantamientos. BSO con 10 temas de corte similar.

9.4 JUGABILIDAD: Acelerar, frenar, desplazar el peso para ganar adherencia... Una recreación de la física sin precedentes.

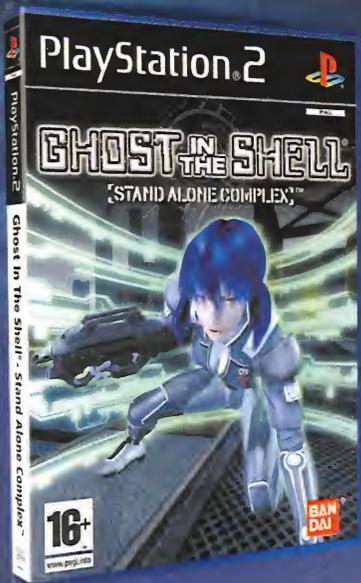
9.4 DURACIÓN: Nuevo Entrenamiento, más desafíos y tres campeonatos en vez de uno. Hay material para acabar extenuado.

PUNTAJACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: La adición de las categorías de 125cc y 250cc multiplica las posibilidades del juego que, por otro lado, sigue mejorando y puliendo los aspectos técnicos. Estamos ante el mejor programa de motociclismo visto hasta la fecha.

9.0 (SOBRE 10)

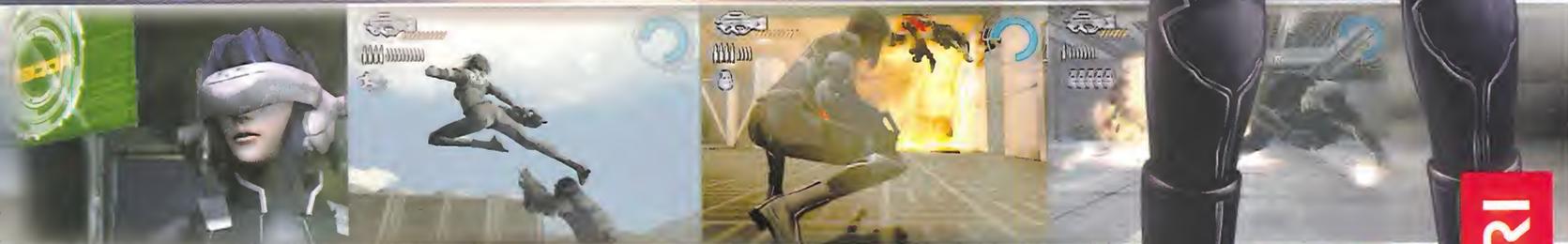
PlayStation 2



GHOST IN THE SHELL®

[STAND ALONE COMPLEX]™

- Dirigido por Production I.G. • Más de veinte minutos de impresionantes secuencias de cine de Ghost in the Shell •
- Juega como el mayor Motoko Kusanagi, Bateau o Tachikoma •
- Camuflaje termo-óptico, cyber-cerebro de hackeo y quince tipos de armas distintas •
- Combate multijugador para 4 jugadores • 12 niveles de enemigos y obstáculos que superar •



ghostintheshell-thegame.com
www.es.atari.com



PlayStation 2



Disfruta también
en DVD
de la serie de Televisión

TES
GOD OF WAR

GOD OF WAR

La mayor Odisea jamás relatada en PlayStation 2



■ En el desierto, Kratos se encontrará con las peligrosas sirenas. Su personalidad no tiene nada que ver con la de la cándida Ariel de «La Sirenita»



COMPañIA: SCEA
DESARROLLADOR: SCEA SANTA MÓNICA
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 17
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 453 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

<http://es.playstation.com>

El nombre del juego que nos ocupa ha estado rondando por el panorama del videojuego durante bastante tiempo. Incluso ha hecho acto de presencia en varias ferias internacionales. Sin embargo, para ser sinceros, nadie le había prestado demasiada atención a esta producción de los estudios que Sony tiene en Santa Mónica. No ha sido hasta que hemos contado con una versión casi finalizada entre manos cuando nos hemos dado cuenta de lo genial de este título. Al igual que otros juegos anteriores como *Rygar* (con el que *God Of War* comparte también parte de la mecánica e incluso el sistema de los combates) en esta ocasión los programadores han utilizado como punto de partida para el argumento la mitología clásica, más concretamente la griega. Por nuestra pantalla desfilarán dioses, semi-dioses, héroes y toda la fauna propia de estos relatos. Sin embargo, la parte poética y bucólica ha sido suprimida y todo nos remite a un mundo



■ El momento en el que nos daremos cuenta de lo genial que es *God Of War* será durante el primer enfrentamiento contra Hydra en el barco

oscuro y violento, donde los pobres humanos no son más que unas marionetas en manos de los seres superiores. Sangre a borbotones, una gran dosis de violencia (en este caso completamente justificada) e incluso cierto contenido erótico inédito hasta la fecha en los juegos de Sony C.E. hacen de esta experiencia algo sólo recomendable a mayores de edad. Dentro de este opresivo ambiente, el héroe (por llamarlo de alguna manera) tenía que ser alguien como Kratos, un cruel general de Esparta que se ve obligado a pagar por sus crímenes ayudando a los dioses del olimpo a acabar con un hermano descarriado: Ares, el dios de la guerra. Pero no penséis que este loable objetivo hará que Kratos cambie su personalidad, seguirá siendo implacable y no tendrá ningún aprecio por la vida de los demás, a no ser que pueda obtener algo a cambio. Siguiendo la estela del ya mencionado *Rygar* o de la saga *Devil May Cry*, pero dando una nueva vuelta de tuerca a la fórmula, *God Of War* es una aventura de acción en tercera persona con grandes dosis de acción y un

sistema de combates tan divertido, accesible y complejo a la vez que deja en ridículo a otros juegos de lucha. Como forma principal, Kratos cuenta con dos espadas

«LA CANTIDAD DE FORMAS DE ACABAR CON LOS ENEMIGOS APORTA VARIEDAD»

unidas por cadenas a su cuerpo con las que podrá efectuar de forma muy intuitiva todo tipo de *combos*, y además será capaz de ir aprendiendo nuevos movimientos a medida que adquiera las «orbes» que irán dejando los enemigos al morir. Además, cinco poderes divinos distintos y la posibilidad de transformarse en una especie de «súper guerrero espartano» añaden formas de acabar con los rivales. Pero, sin duda, lo mejor es la diversidad de «ataques finales» que efectuaremos cuando los enemigos se encuentren dañados, y que pondrán a prueba nuestra habilidad

LOS DIOS Y YO

A lo largo de la aventura, el bueno de Kratos encontrará una serie de «altares» que rinden honor a alguna de las divinidades de la antigua Grecia. Al llegar a ellos se nos propondrá una prueba (como acabar con un número determinado de enemigos) y al superarla seremos recompensados con un devastador poder que, además, podremos ir potenciando a medida que consigamos orbes. Poseidón, Medusa, Zeus, Artemisa y Hades (este último es el más espectacular) son los protagonistas de estos útiles ataques.



■ Los pobres inocentes que se vean envueltos en las batallas no saldrán muy bien parados. Kratos no respeta a nadie a la hora de pelear...



TEST

GOD OF WAR

■ La mirada de Medusa dejará de piedra a los rivales de Kratos...



■ Este es el mapa del territorio que deberemos recorrer en nuestra odisea por acabar con Ares, dios de la guerra. Del Mar Egeo al Desierto de las Almas Perdidas pasando por el Templo de Pandora, un mundo por descubrir



LOS RESPONSABLES DE TODO ESTO

El juego que nos ocupa ha sido desarrollado por el estudio de programación que Sony América tiene en Santa Mónica, California. A pesar de que su anterior producción, *Kinética* (un *arcade* de conducción similar a *Extreme G*), pasó con más pena que gloria, en los últimos dos años medio mundo ha estado con la vista puesta en ellos y en el desarrollo de este *God Of War*. David Jaffe, Director Creativo, es el cerebro de este prometedor grupo de desarrollo.

con el mando de mil y una formas. El inteligente diseño de los niveles (nada de ir de un punto a otro matando a todo lo que se mueva) nos propondrá una situación diferente a cada momento, y los *puzzles* también entran en escena para obligarnos de vez en cuando a devanarnos los sesos. Para ser un juego de acción, la variedad es insuperable, y la intensidad del desarrollo no deja un momento al aburrimiento. Una cámara de lo más cinematográfica (al principio puede molestarnos el hecho de no poder mover el punto de vista a voluntad, pero pronto nos acostumbraremos) muestra la mejor recreación de una arquitectura clásica nunca vista antes en consola alguna. Bellos y gigantescos escenarios sin una sola carga entre ellos se hallan poblados por criaturas mitológicas imponentes

tanto por su aspecto como por su diversidad de movimientos y ataques, y una hora de las mejores secuencias de vídeo acentúan los momentos álgidos de la historia. Puede que no tenga tanto nombre como otros, pero *God Of War* viene de la nada para escalar hasta lo más alto de PlayStation 2. ■ **Dani3po**

GOD OF WAR

- 9.7 **GRÁFICOS:** Junto con G14 y MGS3, nos encontramos ante la cumbre de la perfección técnica y artística.
- 9.4 **AUDIO:** La banda sonora se halla a la altura de las mejores producciones de cine, así como las voces.
- 9.5 **JUGABILIDAD:** Nunca hablamos visto un desarrollo tan intenso, divertido y variado en un juego de acción.
- 9.5 **DURACIÓN:** Superior a la media en este género, incorpora además una tonelada de interesantes extras.

18+

PUNTAJACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aún es pronto para vaticinar si estamos llegando al techo tecnológico de PS2, pero desde luego juegos como *God Of War* hacen que nos preguntemos si puede crearse algo mejor. Solo su diversión se equipara a semejante despliegue.



PlayStation 2



MASHED



29,95
€



www.pegi.info

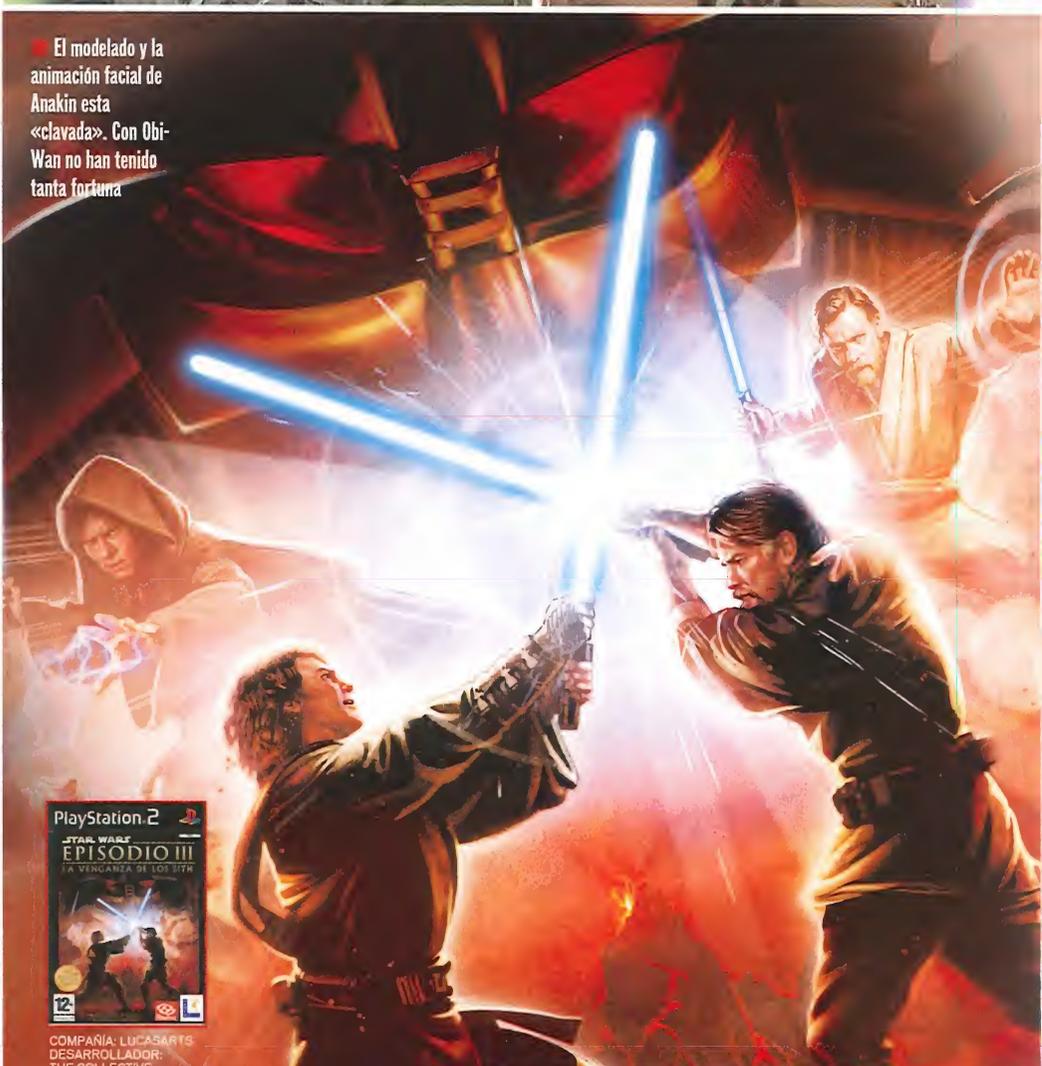


PlayStation 2





El modelado y la animación facial de Anakin está «clavada». Con Obi-Wan no han tenido tanta fortuna



COMPañIA: LUCASARTS
DESARROLLADOR: THE COLLECTIVE
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAIS DE ORIGEN: EE.UU.
GéNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1/2
MISIONES: 17
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 66 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

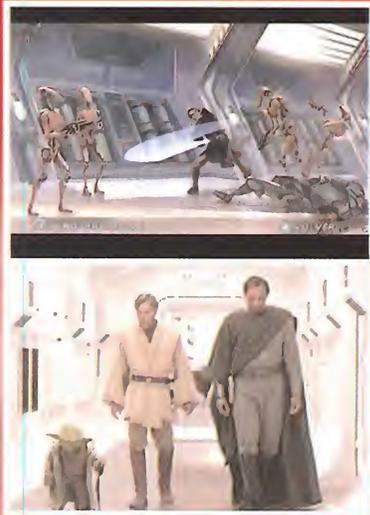
<http://www.lucasarts.com>

The Collective ha creado los más impresionantes combates con sable láser vistos hasta ahora en consola



DISFRUTA DEL ESPECTÁCULO

A medida que el jugador progresa en *La Venganza De Los Sith*, va teniendo acceso a un mayor número de extras, como ilustraciones, nuevos modos de juego (incluyendo misiones protagonizadas por Yoda o Grievous) y secuencias del filme. La misión 17 podría considerarse un extra más, ya que enseña qué habría pasado si Anakin hubiera vencido en Mustafar.



DIVERSIÓN PARA 2 JUGADORES

Aunque el modo Historia de *La Venganza De Los Sith* es para un único jugador, otro usuario puede unirse a «la fiesta» en dos modos multijugador que van «engordando» a medida que se avanza en la aventura central. Podrás combatir contra un amigo en un *Versus* con 9 personajes (¡incluido Darth Vader!) o participar en 4 pruebas del modo cooperativo.



UN BONUS MUY ESPECIAL

Salir victorioso de la misión 17 desbloquea el extra más sorprendente de todo el juego: la quinta misión de bonificación. Ésta consiste, ni más ni menos, que en el memorable duelo entre Darth Vader y Obi-Wan Kenobi en los pasillos de la Estrella de la Muerte. No es la primera vez que lo vemos en un videojuego... ¡Sólo que ahora controlarás a Darth Vader!



LA VENGANZA DE LOS SITH

STAR WARS EPISODIO III

Un viaje sin retorno hacia el ocaso de la orden Jedi

Más que una simple adaptación de la película, este juego es una de las más fidedignas recreaciones del universo *Star Wars* vistas en consola. Lo tiene casi todo: magníficos gráficos, el uso de la Fuerza de *Jedi Knight* y la jugabilidad y la acción sin concesiones de *Jedi Power Battles*. Le faltan los espectaculares combates aéreos de la saga *Rogue Squadron* y la profundidad de los *KOTOR*, pero la obligación de seguir la trama del *Episodio III* ha acotado las horas de juego mucho más de lo que nos

La Fuerza te proporcionará una velocidad endiablada en los momentos más comprometidos

habría gustado. En *La Venganza De Los Sith* seguirás paso por paso el descenso a los infiernos del joven Anakin Skywalker hasta convertirse en Darth Vader, la caída de los *Jedi* y la ascensión de Darth «Palpatine» Sidious como emperador de la galaxia. A través de 17 misiones, el jugador va alternando el control de los dos personajes centrales del filme, Anakin y Obi-Wan, cada uno de ellos dotado de un estilo específico a la hora de utilizar el sable láser y La Fuerza. El violento Anakin es la potencia desatada y a medida que se adentre más en el lado oscuro irá adquiriendo poderes *Sith*. En el

polo opuesto, Obi-Wan, más técnico con el sable láser y capaz de nublar la mente de sus adversarios. La mecánica *beat'em-up* de esta producción de *The Collective* recuerda a *Jedi Power Battles*, pero va mucho más allá, utilizando todos los botones del *pad* de PS2 para realizar golpes y habilidades extraídas de las dos trilogías *Star Wars*. Podrás lanzar el sable láser y utilizarlo para abrir puertas y paredes como si fueran mantequilla, arrojar objetos sobre tus enemigos mediante la Fuerza y desarrollar espectaculares *combos* que irán engordando tu lista de movimientos a medida que sumes experiencia en el combate. Intenso, gráficamente deslumbrante y muy divertido de jugar, *La Venganza De Los Sith* sólo tiene un defecto: te «destripará» totalmente la película si no la has visto antes en el cine, ya que incluye incontables secuencias del largometraje. *KOTOR 2*, *Republic Commando*, *Lego SW y Episodio III* son la cosecha de juegos *Star Wars* de este año, la mejor de la historia. Y ¡sólo estamos en el mes de junio! ■ **Nemesis**

STAR WARS EP. III

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Su jugabilidad y trepidante mecánica *beat'em-up*.
- [+] Los más realistas combates con sable láser que hayas visto.
- [+] Los dos modos para dos jugadores incluidos.
- [-] Si no has visto la película, el juego te la va a «destripar» entera.

12+

- 9.1 **GRÁFICOS:** The Collective ha realizado un gran trabajo, tanto en animación como en modelado de rostros. El de Anakin está clavado
- 9.0 **AUDIO:** Voces en inglés (no son las de los actores del filme) y música extraída de la BSO de la película. Opción de Dolby Pro-Logic II.
- 9.2 **JUGABILIDAD:** Recurre a todos los botones del *pad* y, aún así, el control es mucho más sencillo que el de otros *beat'em-up*.
- 8.8 **DURACIÓN:** A pesar de sus extras, el juego es más corto de lo que nos gustaría. Siempre quedan los modos para dos jugadores.

PUNTAJACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: The Collective ha dado forma al *beat'em-up* soñado por los fans de *Star Wars*: intenso, espectacular y con todos los movimientos y habilidades que hemos visto en la saga. Ahora, que hagan otro basado en la trilogía clásica.



PlayStation 2



TEST
COLD WINTER



La violencia y la crudeza son una constante en el título de Swordfish Studios

COLD WINTER



COMPANÍA: SIERRA
DESARROLLADOR:
SWORDFISH STUDIOS
DISTRIBUIDOR: VIVENDI
PAIS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
NIVELES: 13
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 2604 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,99 €

<http://www.coldwinter.com>

¿Un recién llegado, mejor que *KillZone* y *TimeSplitters*? Posiblemente...

En géneros como el *shoot'em-up* en primera persona, el tremendo parecido entre los diferentes títulos existentes y las grandes sagas ya consagradas hacen que triunfar con una nueva compañía y un juego totalmente nuevo sea especialmente difícil. Para hacerlo, hay dos opciones: descubrir algo totalmente nuevo y original, que haga especial al juego (la iluminación de *Doom 3*, el realismo de *KillZone*, el motor físico y el argumento de *Half-Life 2...*) o unir lo mejor del género en un título impecable. Esta última opción, más viable a estas alturas, ha sido la elegida por **Swordfish** en la creación del que va a convertirse en uno de los mejores *shooters* de la historia de **PlayStation 2** (y sólo de ésta, ya que finalmente sus programadores concentraron sus esfuerzos en el *hardware* de **Sony** en exclusiva). Tras la desaparición de **Rage**, algunos de sus componentes formaron el estudio de

programación **Swordfish** con el objetivo de dar vida al *shooter* más realista, completo y espectacular de **PS2**, dando lugar a **Cold Winter**. La sensación de reticencia inicial producida por un título de sus características, con un argumento de lo más típico y unos personajes sin carisma desaparece tras los primeros compases del juego, en cuanto nos hacemos con los controles y descubrimos todas las posibilidades que nos brinda el desarrollo de **Cold Winter**. Es difícil sintetizar en pocas palabras lo que se siente jugando; los británicos han conseguido mezclar el realismo y la crudeza de *Soldier Of Fortune*, el motor gráfico más parecido al de *Half-Life 2* que se puede llegar a crear en **PlayStation 2**, un desarrollo en el que se alternan continuamente acción y aventura, y un genuino argumento (dentro de lo que cabe). **Swordfish** te pondrá en la piel de Andrew Sterling, un agente secreto «de verdad» (sus creadores se han

«EL MOTOR FÍSICO DE COLDWINTER ES EL MÁS POTENTE QUE HEMOS VISTO EN PS2»



El motor gráfico de ColdWinter es lo más parecido al de Half Life 2



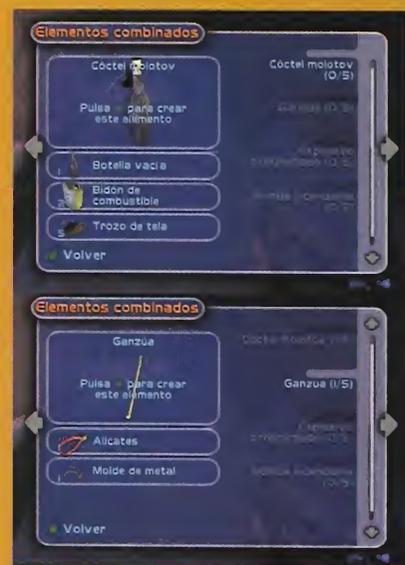
Andrew Sterling será capaz de utilizar hasta 30 diferentes armas, robadas a los enemigos, creadas a partir de combinaciones, etc.

esforzado sobremanera en alejarse del «estereotipo James Bond»), al que le son asignadas todo tipo de misiones en distintas partes del mundo (un total de 13 en ocho localizaciones diferentes). Hasta ahí, nada que no hayamos visto antes en PS2. Pero a la hora de jugar es donde descubriremos que **Cold Winter** no es más de lo mismo. El nivel de interacción con el entorno que permite el motor físico **MathEngine** se asemeja al de *Half-Life 2* (aunque no sea tan avanzado); podremos volcar mesas para cubrirnos de los disparos (a través de una opción específica), coger sillas o cajas y lanzarlas contra los enemigos, coger las armas y los chalecos antibalas de los cadáveres, destruir pequeñas construcciones y vehículos con nuestro fuego, etc. El apartado visual se completa con un motor gráfico muy suave, sin altibajos en su *frame rate*, repleto de detalles, con texturas de buena calidad y con una gran

cantidad de efectos gráficos y de iluminación (desenfoque, *lens flare*, etc.). **MathEngine** también es el encargado de dar autenticidad a las explosiones y los tiroteos, ya que los enemigos reaccionan dependiendo del área donde impacten los proyectiles y, si se encuentran cerca de una detonación, la onda expansiva los lanzará por lo aires. Como hemos comentado, la crudeza de su puesta en escena nos permitirá desmembrar a tiros a los enemigos (14 puntos de «desmembramiento»), al más puro estilo *Soldier Of Fortune*, y una granada lanzada con algo de puntería puede dejar la zona llena de sangre y extremidades. El elemento más original introducido por **Swordfish Studios** es la posibilidad de combinar objetos recogidos por el escenario con el propósito de crear nuevos *items* o armas (que junto a las «prefabricadas» llegan a la nada despreciable cifra de 30). Por ejemplo, si cogemos

COMBINACIÓN MORTAL

Por si fuera poco con las armas que disponemos al principio de las misiones, las que encontramos por los escenarios y las que podremos robar a los cadáveres, **Cold Winter** presenta un sistema de creación de *Items* y armas de lo más original. Tendrás que hacer uso de los pequeños objetos encontrados durante la partida para combinarlos y conseguir otros nuevos. Por ejemplo, podrás integrar una botella vacía, combustible y un trozo de tela para crear un mortífero cóctel *molotov*; mezcla gasolina, explosivo plástico y un despertador para hacer una bomba incendiaria...



«EL TÍTULO DE SWORDFISH ES MÁS SANGRIENTO Y CRUDO QUE SOLDIER OF FORTUNE»



MULTIJUGADOR

Junto a las 13 larguísimas misiones del modo Historia encontraremos un completo modo multijugador para compartir junto a tres amigos en la misma consola (*split-screen*) o contra 15 a través de Internet. Encontraremos seis diferentes modalidades: Combate (clásico *Deathmatch*), Dominación (al estilo *Unreal Tournament*), Último Hombre en Pie (su propio nombre lo define), Rey de la Colina, Bandera (el típico *CTF*) y Cabezas (encuentra una cabeza y manténla el mayor tiempo posible contigo).



Cabezas
Consigue un determinado objeto biológico y manten su control a toda costa. Nota: el objeto puede soportar algunos daños.
Objetivos
Localizar y transportar la cabeza. Lanzar la cabeza o chocar con ella cuerpo a cuerpo. El éxito depende del tiempo que la tengas.



■ Podrás hacer uso de tu medikit en cualquier momento de la partida y todas las veces que lo necesites para sobrevivir



□ unos alicates podremos convertir cualquier trozo de alambre que encontremos en una ganzúa, bastarán un trozo de ropa, una botella y combustible para fabricarnos un mortífero cóctel *molotov* e incluso, con la ayuda de un desesperador y explosivo plástico, podremos crear un artefacto explosivo con temporizador (y si le añadimos gasolina, una bomba incendiaria). Como complemento a sus proezas técnicas, su ajustadísima curva de dificultad y su entretenido argumento y desarrollo (que hará que el juego dure entre 10 y 15 horas, dependiendo de la habilidad del jugador), **Vivendi** ha dotado a *Cold Winter* de un estupendo doblaje al castellano. Asimismo, por si todo esto no fuera suficiente, **Swordfish Studios** ha incluido modos multijugador para cuatro personas en *split-screen* y posibilidades On-line (seis modos de juego y 12 escenarios), convirtiendo a su ópera prima en uno de los mejores *shoot'em-up* jamás creados para PlayStation 2. ■ **Doc**

«SU DESARROLLO Y SU CURVA DE DIFICULTAD LO HACEN ESPECIALMENTE ADICTIVO»

COLD WINTER

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El argumento es original y está lleno de humor blanco.
- [+] Un montón de niveles y miles de objetos para recolectar.
- [-] El desarrollo es muy convencional.
- [-] El control, sobre todo en el salto, no es demasiado preciso.

18+

- 9.3 **GRÁFICOS:** La perfecta combinación entre el engine gráfico y el físico conforman uno de los motores más avanzados para PS2.
- 9.2 **AUDIO:** Todas las voces del juego están perfectamente dobladas al castellano y posee una genial banda sonora dinámica.
- 9.2 **JUGABILIDAD:** Añade una gran cantidad de elementos originales al género. Su curva de dificultad es muy ajustada.
- 8.9 **DURACIÓN:** Junto a su infinito modo On-line, los 13 niveles del modo Historia proporcionan hasta 15 horas de juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Entre gigantes como *KillZone* y *TimeSplitters* nace uno de los mejores shooters creados para PlayStation 2. Los ex-Rage, *Swordfish*, *Studios* han creado un título divertido, original y técnicamente impecable.



PlayStation 2
Best Official Game

SER EMBAJADOR

NO TE GARANTIZA

LA INMUNIDAD



TORNEO TEKKEN 5

★ Hazte embajador del Torneo Tekken 5
★ **BUSCA UN SITIO EN TU CIUDAD**
★ *reúne a tu grupo de gente*
Y MONTA TU PROPIO TORNEO OFICIAL

REGÍSTRATE EN WWW.TORNEOTEKKEN5.COM ★

PELEA POR LA CORONA
del Torneo Puño de Hierro en la gran final

LA LUCHA NO HA HECHO MÁS QUE EMPEZAR *¿Estás
preparado?*



CAPTACIÓN DE EMBAJADORES HASTA LANZAMIENTO TEKKEN 5 / 29-06-05 PlayStation 2

TEST
JUICED



JUICED

No hay mal que por bien no venga

Es que parece mentira lo que puede cambiar un juego cuando se modifican ligeramente unos cuantos apartados. La versión final de **Juiced** que llegó a nuestras manos hace unos meses, cuando iba a ser distribuido por la defenestrada **Acclaim**, y que nunca llegó a ver la luz, presentaba un aspecto y un desarrollo muy similar a la que tenemos entre manos. Sin embargo, este tiempo de trabajo extra que les ha sido concedido a los británicos de **Juice Games** ha servido para modificar algunos aspectos. Por ejemplo, se ha añadido una nueva zona de competición dentro de la ciudad donde se desarrolla la acción, algún modelo nuevo de vehículo y el motor gráfico ha sido sensiblemente mejorado. Sin embargo, todo esto es lo de menos si lo comparamos con el control de los

coches. Antes, tomar una curva con garantías era casi imposible, los vehículos sobrevivían sin control en la mayoría de ellas, haciendo frustrante el desarrollo de las carreras. Esto ha pasado a mejor vida y ahora es toda una delicia conducir estos bólidos, incluso a altas velocidades. Introducidos los precedentes, llega el momento de hablar del juego en sí. Dentro de esta competitiva categoría, podríamos poner en un extremo a **Burnout 3** y en el otro a **Gran Turismo 4** teniendo en cuenta su muy diferente aproximación al mundo de la conducción. Pues bien, **Juiced** se situaría justo en el medio de esta hipotética escala. Los coches no van sobre raíles como en el producto de **Criterion**, pero tampoco nos veremos obligados a meditar profundamente el ataque a cada curva como ocurre en el



COMPANÍA: THQ
DESARROLLADOR:
JUICE GAMES
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GENERO: CONDUCCION
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
VEHICULOS: 51
CIRCUITOS: 9 ZONAS
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 81 KB
OPCION 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

<http://www.juicedgame.com>

■ La representación de los daños no es espectacular, pero al menos ha sido incluida. También afectarán al comportamiento del coche



TUNING

En el taller podremos modificar nuestro vehículo de la forma más sencilla. También deberemos repararlo después de cada carrera.



MODO ARCADE

Podremos participar en 11 series diferentes, cada una de ellas compuesta por cinco carreras.



■ El uso de los populares «nitros» (N2O) provocará un efecto gráfico de lo más espectacular, además del consabido aumento en la potencia



título de Sony. Así pues, todos los jugadores encontrarán su sitio en *Juiced* que, por otra parte, no resulta tan exigente como lo visto en *Midnight Club 3*. El equilibrio perfecto es casi imposible de conseguir, pero en este caso han andado muy cerca. El modo principal, llamado Carrera, nos pone en la personalidad de un piloto novato que llega a una ciudad, *Angel City*, donde las bandas rivales pululan a sus anchas. Con poco dinero y sin respeto aún deberemos comenzar nuestra andadura. A pesar de estar estructurado mediante un calendario de pruebas, sin la libertad de un entorno abierto como en *NFSU2*, *Juiced* nos ofrece un amplio catálogo de posibilidades en cada momento. Las pruebas en las que participar van desde el clásico circuito cerrado a las exhibiciones de todo tipo de maniobras de nuestro coche, pensado por los «sprints» donde la potencia del vehículo es lo fundamental. Mejorar el modelo con todo tipo de componentes, tanto estéticos como de rendimiento, comprar otro nuevo (a nuestra disposición hay más de 50, tanto europeos como americanos y japoneses), reclutar nuevos conductores para nuestra banda, apostar en las carreras (pudiendo participar o simplemente ejer-

ciendo de espectador) son algunas de las opciones que se nos presentan. Por si fuera poco, tenemos que añadir un modo *Arcade* mucho más profundo y complejo que el de sus rivales, las competiciones On-line más completas que se recuerdan y un apartado gráfico que no tiene nada que envidiar a sus más directos competidores. ■ Dani3po

JUICED

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El control y la física de los vehículos están muy conseguidos.
- [+] Las posibilidades de juego que ofrece en todo momento.
- [+] El motor gráfico es de lo más estable que hemos visto.
- [+] Quizá el sistema de «calendario» resulte un poco confuso.

12+

- 9.2 **GRÁFICOS:** Puede que a primera vista no resulte muy espectacular, pero el motor gráfico es muy sólido y realista.
- 9.3 **AUDIO:** La banda sonora ambienta perfectamente la acción. Voces en castellano y efectos de lo más rotundo.
- 9.4 **JUGABILIDAD:** En unos pocos minutos le cogerás el tranquillo a los vehículos. El sistema de evolución engancha.
- 9.3 **DURACIÓN:** Con tanta variedad de modos de juego y una modalidad On-line tan completa, tendrás juego para meses.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los grandes del género tienen un nuevo «primo» al que temer. *Juiced* se ha revelado como uno de los juegos más completos, divertidos y accesibles de todo el catálogo de PS2. Pruébalo y no te arrepentirás.



PlayStation 2

CONSEGUIR RESPETO

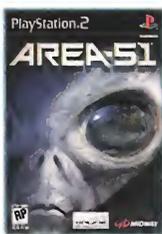
La clave para avanzar en *Juiced*, aparte del dinero con el que mejorar nuestro vehículo y conseguir otro nuevo, es el respeto. Cada una de las bandas que operan en *Angel City* organizará sus propios eventos. Para poder competir en ellos deberemos llegar a un nivel de respeto determinado. Hacer grandes apuestas e impresionarlos será fundamental para conseguirlo.





LA MUTACIÓN

Después de ser contagiado por los *aliens*, tu meta ya no será escapar del *Area 51* sino hacerlo libre del virus. A partir de la octava misión, la del contagio, podrás mutar a voluntad con sólo apretar Arriba en la cruceta digital del mando de PS2. No sólo contagiarás a los soldados que pretenden darte caza sino que podrás usar tus garras para destrozar a otros alienígenas. Cuando la barra de agente mutágeno se agote, tendrás que acercarte al cadáver de un *alien* y respirar bien fuerte.



AREA 51

Allá donde hay aliens y conspiraciones, está David Duchovny

COMPañIA: MIDWAY
DESARROLLADOR:
MIDWAY AUSTIN
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
PAIS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOTER-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
MISIONES: 19
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 193 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

<http://www.area51-thegame.com>

Para llevar a cabo una de sus producciones más ambiciosas en PS2, Midway ha vuelto a contar con el mago del maquillaje y los efectos especiales Stan Winston, tras el gran trabajo realizado con *The Suffering*. El tres veces ganador de un Oscar (*Parque Jurásico*, *Terminator 2*, *Aliens*) ha diseñado los *aliens* y mutantes que pueblan el laberinto de corredores y pasillos de *Area 51*, escenario del nuevo shooter en primera persona de Midway y un lugar muy recordado entre los amantes de los OVNIS y fans de *Expediente X*. Esta súper secreta instalación de Nuevo Méjico en la que se ocultan los supuestos restos de una nave alienígena y sus tripulantes ha dado origen a multitud de libros, películas y una recreativa de infausto recuerdo. Por suerte, este título poco tiene que ver con aquel shooter de pistola, y sí posee mucho en

común con dos de los mejores juegos de la última década: *Doom 3* y *Half-Life*. La influencia (sobre todo en la mecánica de juego) de esas dos obras maestras es evidente, aunque *Area 51* es mucho más modesto. PlayStation 2 es una gran máquina, pero no hace milagros, y los gráficos de este título son magníficos, pero no aguantarían la comparación con los mencionados shooters de ID Software y Valve. Pero las limitaciones técnicas de PS2 no han impedido a Midway tomarse este proyecto como si de una superproducción de ciencia ficción se tratase, y junto a Stan Winston, la compañía norteamericana ha contratado los servicios del hombre que encarnó durante casi una década el prototipo de cazador de *aliens*: David «Mulder» Duchovny. El compañero de Scully presta su voz al protagonista de *Area 51*, secundado por el veterano

«AREA 51 MUESTRA INFLUENCIAS DE LOS GRANDES DEL GÉNERO, COMO DOOM 3 Y HALF-LIFE»



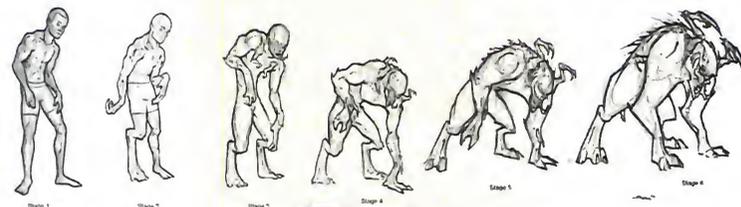
El virus alienígena convierte a los humanos en mutantes



Muestra de aire:
20.03% oxígeno
78.20% nitrógeno
0.93% traza
0.25% desconocido



Localiza por los escenarios diferentes «expedientes X»



LAS VOCES (EN VERSIÓN ORIGINAL) DE AREA 51
Buena parte del presupuesto de *Area 51* se ha destinado a las voces del juego que, en su versión original, corren a cargo de David Duchovny (*Expediente X*), Powers Boothe y el rockero Marilyn Manson.

Powers Boothe (*Amanecer Rojo*, *La Selva Esmeralda*) y el rockero Marilyn Manson, en el papel del alienígena Edgar. El doblaje al castellano es excelente, aunque es eclipsado por las voces de este peculiar trío, pero es algo que se puede solucionar simplemente cambiando el idioma en el menú de PS2. Una opción para *hardcore gamers* que dominen a la perfección el inglés, ya que los diálogos durante el juego son abundantes y decisivos. Tras un arranque algo titubeante (da la impresión de que hemos visto decenas de *shooters* similares), *Area 51* muestra todas sus cartas en la octava misión, cuando el protagonista recibe la contaminación alienígena y se convierte en un mutante. A partir de ese momento, y a total voluntad, el jugador puede mutar en *alien* durante unos segundos para dar caza a los humanos, mutantes y extraterrestres que le persiguen, añadiendo un ingenioso giro de tuerca a la clásica mecánica de *shooter* en primera persona. Siendo consciente de las limitaciones técnicas que impone la consola de Sony, es fácil descubrir en *Area 51* un juego muy divertido, pródigo en sustos, y realmente largo (cerca de 15 horas de juego). Puede que no esté

a la altura de *TimeSplitters Futuro Perfecto* o *KillZone*, pero sí es un digno competidor de *Project Snowblind*. Entre los cuatro componen un *poker* de *shooters* en primera persona que llenarían de satisfacción a un fan del género, aunque *PlayStation 2* carezca del poderío gráfico de otras máquinas. El talento de los desarrolladores suple perfectamente esa falta. ■ **Nemesis**

AREA 51

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Los sustos que meten los aliens, surgiendo de la nada.
- [+] El doblaje al castellano es muy bueno.
- [+] 19 misiones que dan para 12/15 horas de juego.
- [-] No logra superar a los todopoderosos *TimeSplitters* y *KillZone*.

16+

9.1 GRÁFICOS: Aunque monótonos (algo de lo que también sufriría *Doom 3*) los escenarios son de gran calidad. Impecable uso de la luz.

9.0 AUDIO: Voces en castellano. Música de Chris Yrenna, antiguo componente de Nine Inch Nails. Merece la pena oír las voces en V.O.

8.9 JUGABILIDAD: Control accesible, el Tutorial te explica todas las funciones del pad. La dificultad es alta, pero no imposible.

9.1 DURACIÓN: El modo On-line y la búsqueda de «expedientes X» de cada nivel alargan la vida del juego más allá de la historia.

PUNTAJACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Tras un arranque titubeante, *Area 51* despliega toda su calidad a partir de la segunda hora de juego (de las cerca de 15 que ofrece). Si ya tienes *TimeSplitters Futuro Perfecto*, este *shooter* debería ser tu siguiente compra.

90
(SOBRE 10)

PlayStation 2
Sony Computer Entertainment Inc.

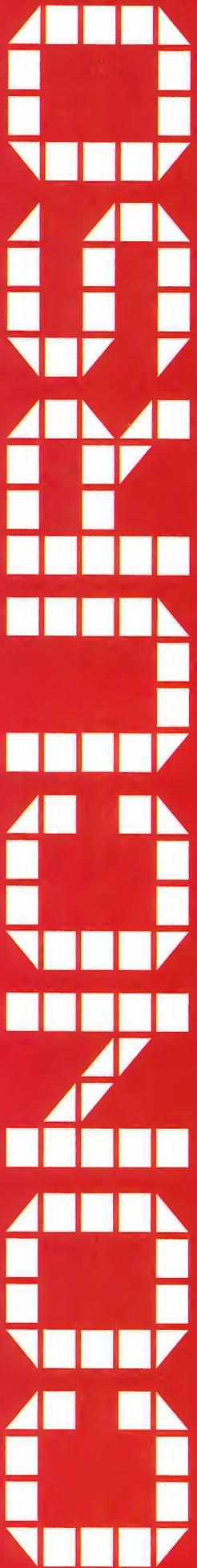


STAN WINSTON
Las criaturas de *Area 51* han sido diseñadas por el estudio de este galardonado creador de efectos especiales. No es la primera vez que Winston trabaja para Midway. Antes lo hizo con *The Suffering*.

GOD

**Sony C.E. y
PlayStation 2
Revista Oficial** te
presentan la última
maravilla de Santa

Monica Studios: God Of War. Si no
quieres perderte la mítica aventura de
Kratos envía un mensaje con la res-
puesta correcta a la siguiente pregun-
ta, antes del día 20 de junio y podrás
ganar uno de los 30 lotes (compuestos
por 1 camiseta, 1 juego y 1 libro de
ilustraciones con el arte que se uti-
lizó para desarrollar God Of War).



GOD OF WAR

30
LOTES

JUEGO
+ CAMISETA
+ ART BOOK



¿A qué mitología se hace referencia en God Of War ?

A) Griega B) Celta C) Depor

CONCURSO «GOD OF WAR»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **godps2** espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **godps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de junio.



ROLAND GARROS 2005

Nueva denominación y jugadores para Smash Court

Desde la primera aparición de *Smash Court* para Super Nintendo, el programa de **Namco** se ha convertido en uno de los títulos de referencia dentro del mundo del tenis. Sin embargo, este largo periplo, que lo ha llevado a tres consolas diferentes, ha supuesto una serie de cambios fundamentales. El primer cambio coincidió con el debut en **PlayStation 2**, que se vio acompañado por un alejamiento de los exóticos escenarios interactivos y de los clásicos personajes *super deformed*. Desde ese momento los escenarios pasaron a ser las habituales pistas de tenis y los jugadores reproducen estrellas reales. Ante estas modificaciones la jugabilidad ha seguido siendo su seña de identidad a pesar de que en la pasada versión se aumentó (de dos a cinco) el número de botones activos. La versión que nos ocupa sigue esta misma línea con un sistema de control casi idéntico al de su antecesor y con jugadores reales. En este sentido se produce una amplia renovación en los tenistas incluidos en los que sólo repite una jugadora

(Davenport) de la primera entrega para **PlayStation 2** y nueve de la anterior versión. Entre los nombres destacados, mencionar que Juan Carlos Ferrero repite presencia mientras que Kournikova es la principal baja desde el punto de vista publicitario. El segundo cambio en la saga se produce con el nuevo título, que pasa a tomar como denominación el nombre de uno de los cuatro torneos del *Grand Slam*, el mítico *Roland Garros*. El citado título no debe confundir a los aficionados a la raqueta, ya que no tiene nada que ver con los dos juegos que, con la misma denominación pero con un resultado bastante más discreto, fueron creados por **Carapace** para PS2 y Xbox. Por tanto, ante la falta de novedades en el sistema de control, los alicientes del programa se centran en la nueva oferta de jugadores y en las modificaciones relacionadas con las opciones. En este sentido hay que mencionar que repiten el Tutorial y los partidos de Exhibición, en los que es posible disputar eliminatorias por equipos al estilo de la Copa Davis. También se mantiene el



COMPañIA: NAMCO
DESARROLLADOR:
NAMCO
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
PAIS DE ORIGEN: JAPON
GENERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
PISTAS: 12
COMPETICIONES: 6
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO/INGLES
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 260 KB
OPCION 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 59,95 €

<http://es.playstation.com>



HABILIDAD

Este modo consiste en una serie de pruebas que ponen en juego la precisión en los golpes y la colocación.



A PRUEBA DE BOMBAS

La principal novedad en las opciones la constituye una serie de partidos en los que la pista está repleta de bombas. El objetivo es hacer saltar por los aires a los rivales a base de pelotazos.

ACEPTAR CANCELAR

ALTURA	185 cm
PESO	70 kg
CARA / PIEL	#15 #5
ARBUJO / RINOS	#1 #5
RAQUETAS	#1 #5
ZAPATILLAS	#1 #5
ACCESORIOS PERSONALES	

Las repeticiones y el modo Espectador ofrecen las imágenes más espectaculares del programa



CARRERA

El circuito profesional deja a un lado la disputa de los momentos estelares de cada partido para jugar de forma íntegra. Hay que determinar el calendario de entrenamientos y trofeos para ir ganando puestos en el ranking.



LAS TENISTAS...

Davenport, Mauresmo, Capriati y Hantuchova, repiten mientras que Demontieva, Henin-Hardenne, Petrona y Golavin son nuevas. Las bajas son Kournikova, Hennin, Serena Williams y Clijsters.



REPETICIÓN

modo Espectador, en el que se añaden cinco nuevas cámaras de las siete de la anterior versión, desde las que se pueden seguir los partidos controlados por la computadora. El modo *Arcade*, que incluye una serie de partidos consecutivos, cambia su denominación por el de *Roland Garros*. En definitiva, la principal novedad se centra en un nuevo modo en el que la pista se llena de bombas y en las que el objetivo es hacerlas explotar a base de pelotazos. También hay que destacar los cambios en el modo *Carrera Profesional* en el que se disputan los partidos de forma íntegra en lugar de limitarse a jugar los momentos claves. En este modo, se mantiene el Editor de jugadores y la mejora de sus características técnicas. Sin miedo a equivocarse se puede afirmar que el programa mantiene toda la jugabilidad de su antecesor, aunque los escasos cambios hacen que no presente demasiados alicientes para los usuarios que ya dispongan de la anterior versión. **Chip & Ce**

«LA MISMA JUGABILIDAD Y NUEVOS JUGADORES PARA LA TERCERA ENTREGA DE PS2»

R. GARROS 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El control es muy intuitivo.
- [+] El divertido modo Explosivo.
- [-] La falta de novedades en el control le resta puntos.
- [-] La desaparición de Kournikova.

3+

- 8.8 GRÁFICOS:** Las repeticiones y el modo Espectador ofrecen los momentos más espectaculares desde el punto de vista visual.
- 8.4 AUDIO:** La música pausada, con escaso papel, y el sonido ambiente son las únicas apariciones sonoras del programa.
- 9.3 JUGABILIDAD:** El sistema de control, el mismo de su antecesor, une sencillez y jugabilidad.
- 9.0 DURACIÓN:** La disputa de los partidos íntegros en el modo Circuito Profesional hace que aumente la duración del programa.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si no dispones de la anterior versión te sorprenderá por su enorme jugabilidad y por su intuitivo control. En caso de que ya tengas el programa anterior, los principales alicientes se refieren a los nuevos jugadores incluidos.



PlayStation 2



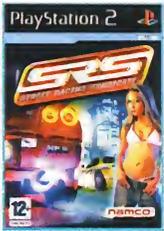
EXHIBICIÓN

Al igual que en la anterior versión, aparecen eliminatorias por equipos, disputadas en 3, 5 ó 7 partidos entre los que se incluyen individuales y dobles.

ASES DE LA RAQUETA

Repiten Ferrero, Hewitt, Gasquet, Haas y Henman, a los que hay que sumar a Nadal, Grosjean y Johansson. Las bajas son Rodrick, Safin y Blake.





COMPañIA: NAMCO
DESARROLLADOR:
EUTECHNYX
DISTRIBUIDOR:
CODEMASTERS
PAIS DE ORIGEN:
REINO UNIDO.
GENERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VEHICULOS: +40
CIUDADES: 3
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO/
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 137 KB
OPCION 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

<http://srs.namco.com>

SRS: STREET RACING SYNDICATE

Namco apuesta también por el Tuning

Concebido en Europa, distribuido en el resto del mundo por una empresa japonesa (Namco), este *arcade* de conducción regresa al Viejo Continente de la mano de Codemasters. En su largo periplo muchas cosas han cambiado y es que en este momento el catálogo de juegos de conducción de PlayStation 2 se encuentra literalmente abarrotado de títulos para todos los gustos, muchos de ellos de una calidad difícilmente imaginable hace tan sólo unos meses. Este es el principal inconveniente que se encontrará este producto que, por otra parte, presenta unos resultados notables en la mayoría de sus apartados. *SRS* nos propone carreras ilegales a lo largo de tres ciudades «reales» (aunque no muy fielmente recreadas, la verdad): Miami, Los Ángeles y Filadelfia. Podremos recorrerlas libremente en busca de competiciones contra otras bandas y disfrutar de retos propuestos por bellas féminas para ganarnos sus favores. El desarrollo no sorprenderá a nadie: deberemos ir ganando dinero con el que apostar y mejorar nuestro vehículo. Ni el número de modelos ni

la cantidad de modificaciones llegan a rivalizar con los de sus rivales, aunque son suficientes para no aburrirnos. El control es correcto, aunque un poco duro al principio, sobre todo en las curvas. Sin embargo, una vez acostumbrados podremos disfrutar bastante, siempre que no seamos demasiado exigentes con la calidad gráfica ni nos molesten los continuos tiempos de carga. Lo dicho, un buen juego, aunque existen alternativas mucho mejores. ■ Dani3po

SRS: STREET R.S.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El control y el desarrollo no defraudan en ningún momento.
- [+] La posibilidad de «ligar» con las chicas es original.
- [+] Técnicamente se encuentra muy por detrás de sus rivales.
- [+] Los tiempos de carga lastran la jugabilidad.

12+

- 8.8 **GRÁFICOS:** El motor es fluido y bastante estable, aunque los escenarios son algo sosos y los choques ridículos.
- 8.5 **AUDIO:** La banda sonora sigue la línea de títulos similares con mucho Hip-Hop. Los efectos de sonido son mediocres.
- 8.9 **JUGABILIDAD:** Una vez que te acostumbras al control sabrás perdonar su falta de ambición en el desarrollo.
- 8.4 **DURACIÓN:** Visto lo visto en algunos de sus rivales, la experiencia de *SRS* no llega a la longevidad exigible.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si hubiera salido al mercado el año pasado, sin duda el juego de Namco habría hecho algo más de ruido. A pesar de sus virtudes, lo tendrá muy complicado para triunfar en un sector tan competitivo.



PlayStation.2



VEHICULOS

El catálogo de coches disponibles en el juego alcanza la cifra de 40, algo inferior a lo acostumbrado. Son modelos reales recreados con bastante acierto (algunos más que otros) de los principales fabricantes de todo el globo: Volkswagen, Mazda, Nissan, Subaru, Mitsubishi...



Una Película de Zhang Yimou

LA CASA DE LAS DAGAS VOLADORAS



DEL DIRECTOR DE **HERO** Y
LA PROTAGONISTA DE **TIGRE Y DRAGÓN**

llega esta película de acción
que combina los escenarios más increíbles
con batallas espectaculares.

Nominada al Oscar® 2005
a la Mejor Fotografía

"OSCAR" es la marca comercial y de servicios registrada por la academia de las artes y las ciencias cinematográficas.

Nominada al Globo de Oro® 2005
a la Mejor Película Extranjera

GLOBO DE ORO® es la marca comercial y de servicios registrada por la Asociación de la Prensa Extranjera en Hollywood.



A la
VENTA
en **DVD**
VIDEO

SONY PICTURES
CLASSICS

SONY
PICTURES
HOME
ENTERTAINMENT

www.columbiatristarvideo.es

© 2004 Elite Group (2003) Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.

TEST

7 SINS



COMPañA: ATARI
 DESARROLLADOR: MONTE CRISTO
 DISTRIBUIDOR: ATARI
 PAIS DE ORIGEN: FRANCIA
 GENERO: AVENTURA
 FORMATO: DVD-ROM
 JUGADORES: 1
 ESCENARIOS: 9
 PECADOS: 7
 TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLES
 NIVELES DIFICULTAD: 01
 MEMORY CARD: 484 KB
 OPCION 50/60 HZ: NO
 PVP RECOMEN.: 49,95 €

<http://www.atari.com>



■ Como en la vida real, los jefes estarán encima de nosotros constantemente

Basta de voyeurismo, ¿vamos a ligar? digo... ¡A vender!

Imitar a la rica de la sección de lencería
 "¡Deberías poner las cintas en Internet!"
 "¡Enseñame a Penelope muy de cerca!"



7 SINS

Cuando la vida no es más que una eterna batalla por satisfacer nuestros instintos y secretas ambiciones

Poco a poco, pero cada vez con mayor presencia en el catálogo de PS2, las aventuras con contenidos más adultos se van haciendo un sitio en nuestro país. En Japón, donde todo lo relacionado con el sexo se trata de una manera más desenfadada, es un género muy popular y no hay año en el que los aficionados no tengan varios títulos entre los que poder elegir. No son nunca grandísimos éxitos de ventas, pero sí tienen un público fiel y sus cifras deben ser bastante interesantes pues hay una amplia oferta. Aquí, en España, la cosa es bien distinta en lo que se refiere a cantidad,

pero parece que juegos como *Playboy: The Mansion* o *Larry* han tenido unas ventas muy interesantes. Para completar el panorama, ya que no tiene nada que ver con ambos títulos, llega ahora este pecaminoso *7 Sins* de Atari. Mucho más descarado y provocador, es posible que este juego pueda desatar alguna que otra tormenta en los próximos meses. De lo que no hay duda, es que de todas las aventuras que hemos podido disfrutar hasta la fecha en PS2, *7 Sins* es la que menos se corta. El lenguaje y las expresiones de sus textos muchas veces superan, de lejos, los límites de lo políticamente correcto. También las situaciones y acciones planteadas tienen su miga, pero la ausencia de desnudos nos hace pensar que traerán menos quejas de



EL ARTE DE AMAR...

O al menos de conquistar es el verdadero objeto de *7 Sins*. Nuestro personaje hará todo lo necesario para escalar posiciones en la escala social. Si hay que mentir, robar o cosas por el estilo a él le da lo mismo, lo hará y sin mayores problemas. Sólo hay que preocuparse de su cansancio, su paciencia y, sobre todo, su «temperatura».

LA PRESENTACIÓN

Fue el pasado día 27 de abril, en la planta baja del *Hard Rock Café* de Castellana en Madrid. Asistieron al acto la plana mayor de *Atari* y algunos de los responsables del equipo programador de la compañía francesa *Monte Cristo*. Tras la presentación pudimos hablar durante unos minutos con ellos y supimos alguna cosa más de este título. Por ejemplo, nos enteramos que *7 Sins* está inspirado en los típicos estereotipos masculinos y que, aunque estén presentes todos los pecados, el sexo es el verdadero motor del juego porque es el que tiene más tirón. Desde un principio, desecharon la idea de que también fuera posible jugarse desde la perspectiva de la mujer porque tendría que ser una historia completamente distinta. Lo más divertido de toda la programación de *7 Sins* fue, sin duda, el momento de la grabación de los efectos sonoros. Cada uno improvisó como pudo las diferentes situaciones más picantes del juego y alguno demostró unas grandes aptitudes como doblador erótico.

■ A la derecha, Stéphane Grand-Chavin y Frederic Menez, de Monte Cristo



los colectivos críticos con los videojuegos.

Aunque como el juego está dirigido a un público adulto no hay mayor problema.

7 Sins es, en general, una aventura divertida con bastantes momentos subditos de tono y muchas situaciones absolutamente inesperadas. El protagonista es un personaje sin ningún tipo de escrúpulos y capaz de hacer cualquier cosa para llegar a lo más alto. Si para ello tiene que acostarse con cualquier persona, meter mano en la caja o partirse la cara lo hará sin pestañear. Aunque es posible acabarse el juego sin tener ningún tipo de relación sexual (eso al menos aseguran sus programadores), lo cierto es que deberemos «relacionarnos» con todo ser viviente que se nos cruce. Mucho diálogo, mucha investigación sobre

las cosas que le gustan a cada personaje y cierta habilidad para completar con éxito los mini-juegos, son las claves para asegurar los objetivos de cada misión. Lo único que hay que vigilar es que nuestro protagonista no llegue al límite de sus posibilidades en algunos parámetros. El cansancio, el enfado, la temperatura y el número de pecados cometidos son los aspectos que siempre acabarán por complicarnos la vida. El juego está bien, pero es lamentable que los desarrolladores no hayan cuidado el tema de las cargas. Son muy frecuentes y demasiado largas y terminan por cansar a cualquiera. Aunque sea un juego más económico de lo normal, este detalle deberían haberlo solucionado desde la versión beta. ■ De Lúcar

7 SINS

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La aventura para adultos más provocativa de PlayStation 2.
- [+] El argumento y el desarrollo son buenos y divertidos.
- [-] Las cargas del juego son muchas y muy pesadas.
- [-] Que no se pueda jugar la aventura como mujer.

16+

- 8.5 **GRÁFICOS:** Sin ser lo mejor del género, los personajes están bien animados y los escenarios son ricos en detalle.
- 8.8 **AUDIO:** Los sonidos guturales son muy apropiados para determinados momentos. La banda sonora tiene algún tema muy pegadizo.
- 8.6 **JUGABILIDAD:** Es divertido y con una mecánica interesante, pero las cargas, demasiado frecuentes, le restan brillantez.
- 8.6 **DURACIÓN:** Sólo por las cargas va a durar más que otras aventuras. Fuera de bromas, la duración es más que aceptable.

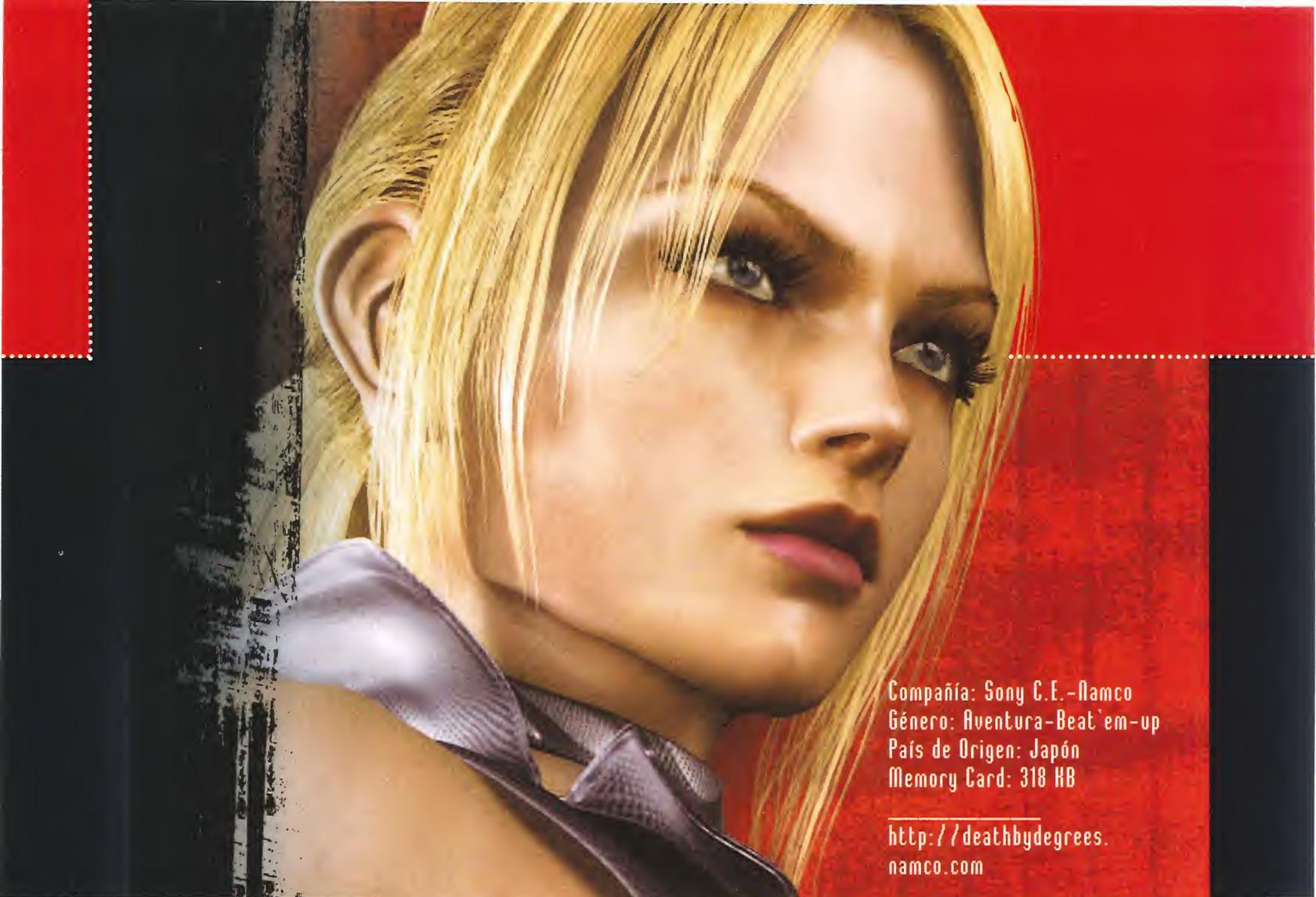
PUNTAJACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: La idea es muy buena, tiene elementos bastante originales y es un juego entretenido, pero lo de las cargas constantes y lentas es un fallo que deberían haber reparado en la versión final. Corta el ritmo de la aventura.



PlayStation 2





Compañía: Sony C.E.-Namco
 Género: Aventura-Beat 'em-up
 País de Origen: Japón
 Memory Card: 318 KB

<http://deathbydegrees.namco.com>

Tras una sensacional presentación vemos a Nina como siempre la hemos querido ver, en bikini. A continuación, empezará una misión que tiene como principal objetivo servir de Tutorial. En los primeros combates aparecerá la ayuda, y la verdad es que es muy importante que domines a la perfección los golpes críticos, toda una característica distintiva del juego porque serán muy útiles en los ataques en grupos como muy pronto podrás apreciar. Tras el primer combate en la piscina, Nina es capturada por los «malos» y encerrada dentro de un lujoso camarote del barco nodriza. Lee el periódico de las mesas y luego ve a la barandilla. Aparecerá una escena automática con tu contacto. Salta a la barca que está al fondo y avanza hasta el final de ellas. Sube por las escaleras. De nuevo una escena automática donde se explica tu próxima misión y, de nuevo, unas ligeras explicaciones para agarrar tu enemigo y paralizarlo. Tienes un nuevo grupito de enemigos al que vencer, así que rompe la caja para recoger algo de comida. En la piscina hay una moneda de oro, uno de los múltiples objetos que

recoger a lo largo del juego. Echa un vistazo a tu mapa electrónico y atraviesa la puerta. Un nuevo combate y una puerta que atravesar con escalera al fondo. Tras recibir la petición de ayuda por parte de Alan, Nina debe poner fuera de combate a un francotirador y entrenarse con el fusil de francotirador. Coge la manivela, ya que te servirá para mover una escalera en un nivel más abajo. Bien, baja las escaleras y utiliza la tubería para llegar al otro lado. Toma la tarjeta de seguridad, sigue avanzando hasta que encuentres el equipo de John. Allí coge su equipo de visión de infrarrojos. Aprovecha para grabar la partida y sigue bajando por las escaleras. Llegarás a una sala con sensores que debes evitar. Sigue bajando hasta el segundo piso de la bodega del buque. Continúa avanzando y, como el ascensor está roto, tendrás que saltar. Allí podrás recoger un archivo de comunicación. Avanza y tendrás que recoger un escáner de huellas que te será útil con el cadáver que hay al lado de la puerta. Tras obtener el código personal número 10, entra por la otra puerta

que necesita el código dactilar y acciona el ascensor. Así podrás obtener la llave azul y un documento bastante interesante. Ahora examina la taza con la huella para el código personal número 6. Sal de allí utilizando el ascensor y baja ahora hasta el tercer nivel del buque, pero antes recoge una granada en la zona de las taquillas.

BRYCE

Entra a través de la puerta de cristal, recoge la botella de agua y una nueva huella de la coctelera correspondiente al código número 8. Coge la comida en la barra del camarero. Tras poner fuera de combate a uno de los tipos del barco recoge el documento de la mesa y otra coctelera que incluye el código número 4, además de la receta. Entra dentro del ascensor y recoge la ametralladora de la mesa. Ahora sube por la caja y entra en el conducto del aire. Llegarás a una habitación con un objeto muy interesante. Sal del conducto y entra en la puerta. Allí te enfrentarás a Bryce, tu primer jefe. A la mitad de su barra de energía, Bryce huirá. Coge el cuchillo para obtener nuevas huellas y sigue a Bryce hasta la

piscina de la cubierta. Allí coge el GPS y ahora tendrás que evitar las ráfagas que dispara Bryce. Lo mejor es memorizar su cadencia de disparo y avanzar rápidamente, e intentar agarrarle y golpearle. Cuando le hayas vencido, podrás obtener su huella correspondiente al código personal número 13. Regresa al bar y acciona la pantalla LCD para introducir el código mediante un puzzle, con la siguiente combinación:

6	6	1
12	21	23
453	453	456

Entra a la sala, recoge comida y accede al ascensor. Surgirá un imprevisto y nuestra amiga Nina tendrá que escapar por un conducto de aire. Llegarás a la zona de las calderas, donde hay un punto para grabar partidas y otra pantalla LCD con un nuevo puzzle.

14	14	12
265	365	345
37	27	67

GUÍA

Para llegar hasta el final

COMPLETA

Nina Williams es uno de esos personajes de videojuego, que como ocurre con Lara Croft, ha despertado pasiones descaradas e intrigantes. Si lo que quieres es una aventura divertida, con algunas complicaciones y donde puedas disfrutar con tu chica virtual favorita, sigue leyendo...



DEATH BY DEGREES

SEDUCCIÓN LETAL

Tras esto aparecerá una escena cinemática con Alan y te dará un curioso objeto. Prepárate para nuevas misiones.

INVESTIGANDO

Sube por la escalera hasta llegar al tanque de agua. Allí podrás recoger otra moneda y un «desfilibrador». Acciona la palanca y baja de nuevo hasta que llegues a la habitación de Lana. Recoge la huella dactilar de la botella de champán, toma el informe sobre metano de la mesa y una nueva huella en la foto. Coge la katana y la carta. Ahora usa el dispositivo que te dio Alan sobre el conducto del aire para averiguar el código que abre la puerta. El código es 0523, pero puede variar con cada partida.

Ahora podrás abrir la puerta. Escanea el pomo de plata del vestidor para obtener la última parte de la huella de Lana, así tendrás el código personal 45 y el acceso al nivel 3 de seguridad. Nina podrá cambiarse de ropa con un nuevo modelo de infiltración y recoger unas guanteras. Sal de la habitación, liquida a los expertos en artes marciales, una pelea más dura de lo que parece a

primera vista. Graba la partida, recoge una botellita de agua que siempre te vendrá bien para reponer fuerzas y ahora dirígete a la puerta que te conduce al nivel A3. Aquí tendrás una serie de combate con estos tipos karatekas. De momento, recupera una nueva huella que está en la mesa, baja la escalera, recoge un rifle de asalto y llegarás a la zona de la arena, donde se realizan los combates. Atraviesa la zona con las estatuas y ve al segundo piso. Recoge una huella en la esquina, tendrás la huella completa de Parker correspondiente al código personal 5. Ve al tercer piso, al tercer nivel. Para abrir la puerta necesitarás un nuevo código, el 11, que lo tiene un guardián situado donde te enfrentaste a Bryce por primera vez. Una vez que lo tengas, regresa para abrir la puerta. Ten cuidado con los sensores infrarrojos. Cuando los pases, puedes desactivarlos con los códigos de las huellas que tienes disponible. Avanza, recoge el «dotanuki» y escanea el bolígrafo para obtener otra parte de una huella. Sube por la escalera para dar con la segunda huella al lado de la mesa de te.

Baja a la puerta de la esquina, sigue el pasillo y entra en lo cuartos de baño donde podrás grabar de nuevo la partida. De nuevo utiliza el dispositivo de Alan o Stingray en el conducto del aire para capturar una imagen.

ESCAPANDO DE LA PRISIÓN

Cuando salgas del cuarto de baño, tendrás un combate con dos guardias más que te «suministrarán» nuevas huellas dactilares, concretamente la 7 y la 3. Sigue adelante, toma el ascensor hasta la habitación donde encuentres la llave azul. Usa el portátil para enviar la imagen. Nueva misión y cinemática.

Antes de salir, abre la cerradura del bote salvavidas para distraer a los guardias y aparecerá una nueva escena cinemática con Lana y tu primer combate con ella.

Lana está rodeada de zombis y esos tipos son tu objetivo principal. Tras dejar caer exhausta Lana, Nina se verá atrapada en una prisión. Ten cuidado con los guardias, rompe las cajas para obtener comida y un punto de grabado de partidas. Busca la celda donde encontrarás tu equipo, pues no debes salir fuera sin estar convenientemente equipada.

Ve a la celda de la derecha donde

OBJETOS Y HUELLAS DACTILARES

El juego está repleto de objetos, ya sea situados en las mesas y suelo del escenario o bien escondidos tras puzzles tipo panel LCD o en las taquillas. Para abrir las taquillas necesitarás recoger los códigos personales de los tipos a los que derrotas, o los cadáveres. Nina además de utilizar sus cualidades de lucha libre, es una buena investigadora en plan CSI.

estaba encerrada Nina. Allí recoge la huella dactilar de un cadáver, obtendrás el código personal 26 y el acceso a una nueva zona de seguridad. Más abajo, en las celdas, podrás tomar los diarios de unos prisioneros y un cinturón. Sigue avanzando hasta que llegues a la puerta de la zona de seguridad. Aparecerá otra escena cinemática.

En esta nueva misión, ve a lo servicios para coger una llave y un poco de comida en una de las cajas. Sigue avanzando y abre la puerta de la celda con la llave que has encontrado ahora, llegarás a la zona más interna de la prisión. Allí puedes coger un informe de interrogatorios y una nueva huella dactilar de uno de los soldados que merodean por allí para hacer la número 29.

Tras la cinemática, nueva misión. En una de las celdas encontrarás un manual y podrás abrir una nueva pantalla con puzzle.

15	15	12	12
473	473	453	345
21089	61089	6789	6789
6112	2112	10112	10112

Ahora recoge el diario de otra de las celdas y verás que una pared se puede «derrumbar» fácilmente. Pasa a través de ella y el laberinto de su interior.

Recoge los objetos del interior donde encontrarás abundante munición, armas, comida y monedas de oro.

Toma el manual para activar las persianas y presiona los botones C, D y E para activarlas.

Sal de la habitación, sigue avanzando, recoge el diario de tareas y un nuevo puzzle ante tus ojos se abrirá paso:

12	12	12
348	348	345
71196	67119	6789
10512	10512	10112

GRABANDO PARTIDAS

Es conveniente ir grabando la partida constantemente pues los combates suelen ser bastante duros y la mejor técnica es la clásica de «ensayo y error», por lo que no debes olvidar grabar (especialmente tras los combates con los jefes). En el juego hay un sistema para localizar los puntos de grabado, ya que muchas veces están escondidos en cajas que hay que romper o dar un rodeo hasta localizarlos. Según nos vayamos acercando al punto de grabado, un sensor irá aumentando su barra de potencia cuanto más cerca estemos de él.

Avanza hasta el ascensor. En las duchas puedes recoger otra huella dactilar, que se halla en la taquilla, correspondiente al código personal 31. Tras el detector de metales entra dentro de la habitación, recoge la llave blanca y una huella de la máquina. Graba la partida porque ahora tendrás un combate con un tipo bastante duro llamado Enrique.

Tras el combate y la escena cinemática, recoge la huella de su espada y la vaina de la habitación. Sigue avanzando y te enfrentarás a unos guardias. Toma el emblema de uno de ellos pues contiene una nueva huella, la correspondiente a la 23. Regresa a la sala principal y usa la llave blanca en el detector de metales. Crúzalo y activa una nueva pantalla LCD.

32	32	142	12	12
156	615	315	345	345
147412	147412	67412	67812	6789
10118	10118	10118	10114	10112
139	139	139	139	1314

Tras el puzzle, sigue avanzando y uno de los guardias de los alrededores te dará un nuevo emblema con código en su interior. Ve a las escaleras, súbelas, cruza la puerta. Sigue a los guardias hasta llegar a Lukas y rescátale.

EL ÁNGEL PROTECTOR

Una vez que has rescatado a Lukas, debes protegerlo de todo tipo de enemigos. Ve hasta el túnel y en la zona inundada tendrás que navegar bastante deprisa para evitar ahogarnos. Bien, dentro de los túneles encontrarás numerosas monedas de oro antes de que salgas a la superficie.

Allí te esperan tres guardias bien entrenados. Tras liquidarlos sube por las escaleras y recoge el documento de los trabajos de mantenimiento, encontrarás una nueva huella en la señal de tráfico. Ve a donde está situado el helicóptero.

Allí hay otra huella en la caja de herramientas. Sube por las escaleras del edificio y en la habitación que hay tras una puerta en la esquina, verás una caja que contiene otra de las huellas. Ve a la parte trasera del edificio y sal por la tubería. Avanza y en la zona de las taquillas hay un ordenador que debes activar.

Sal de allí y evita las alarmas del suelo, avanzando con mucho cuidado. Sube las escaleras hasta que llegues a un punto donde demuestres las habilidades de Nina como francotiradora y elimina a los guardias de las cuatro torres que hay ante ti.

Ahora sube hasta el extremo del edificio y, con todo bien limpio de enemigos, déjate colgar por el cable hasta que Nina llegue al otro edificio. Arriba en la azotea, encontrarás una granada. Baja hasta la sala principal de la planta baja. Lukas está enfrente de un ascensor en la sala principal con algunas huellas interesantes para escanear. Sube al ascensor con Lukas hasta encontrarte con Anna y Enrique.

Sigue a Lukas y, en el muelle, rompe algunas cajas para conseguir monedas y otros objetos. Ve a la torre donde encontrarás una llave negra en el muro. Úsala en el ascensor y a continuación como siempre usa el stingray en el conducto de aire. Bien, de momento tendrás bastantes problemas con los guardias, pero tu mayor preocupación es proteger a Lukas, una fase bastante difícil. Sigue luchando hasta que accedas al ascensor.

Tras llegar a tu destino. Combate con los guardias y recoge una huella de una revista de contenido «interesante». Ve por la puerta central y avanza por el pasillo. Verás un emblema con otra huella. Continúa, coge un nuevo documento sobre la mesa y desactiva el campo eléctrico. Luego tendrás que enfrentarte a Anna en un peculiar combate donde el suelo puede llegar a ser tu más mortal enemigo. Después de vencerla, ve a la sala del ordenador y guía a Lukas a través de un minijuego que cambia en cada partida y que puede romper los nervios a más de uno. Cuando lo hayas hecho, salta al tanque de agua.

Nueva misión. Nada en el túnel. Como siempre, encontrarás objetos y monedas. Tras subir por la escalera, gira

a la derecha y te encontrarás con el cadáver de un científico. Toma la huella y abre las taquillas que están en las cercanías.

Después, aparecerá una secuencia cinemática y en esos momentos te encontrarás de bruces con tres guardianes bastante fornidos. Bien, tras ellos, recoge el informe químico que hay en el suelo. Aprovecha también para coger el equipo de buceo.

Ahora estarás preparado para tirarte al agua. Cuando hayas salido a la superficie, recoge otra huella de otro científico muerto. A continuación deberás resolver otro puzzle en forma de pantalla LCD.

2	2	2	1	1
143	143	43	23	23
845	845	856	456	456
119137	11957	119107	89107	78910
1126015	1121315	112131415	112131415	112131415

Encuentra otra huella en el guante de la esquina y sigue por el pasillo para recoger el agente químico del suelo. Sal del edificio y de nuevo te encontrarás con otro científico muerto al que deberás escanear para obtener nuevo código. También puedes recoger el jabón del pasillo. Mezcla el jabón y el agente químico en el tanque del sistema de aspersores, aunque antes tendrás que recoger la huella de la válvula y activar el sistema de alarma anti-incendios en el almacén de armas químicas.

LUCHANDO CON ROBOTS

Después de haber dejado inutilizado el gas venenoso, ve a la habitación donde se encuentra Lukas y recoge el diario de Boskonovitch y un mapa. Sal fuera usando las directrices del mapa y toma la huella de otro científico muerto. Tras la puerta hay otra pantalla LCD.

1323	1323	123
15	15	45
648	648	678
11120	11120	111213

Sigue adelante y hallarás un buen número de soldados muertos. Captura sus huellas digitales. Entra en la puerta y antes de entrar en el ascensor encuentra el punto de salvado porque ahora viene un combate de los buenos con un robot. Una máquina dura, cuyo punto más débil es la cabeza. Con la

ayuda de Alan podrás vencerle fácilmente, pero utiliza ataques a distancia, acercarte demasiado es morir. Tras él, vendrá Enrique, al que habrá que derrotar empleando técnicas más convencionales, pero sobre todo, procura que Nina esquivе sus demoleadores contraataques. Una vez derrotados ambos enemigos, sigue avanzando hasta la habitación donde hallarás el diario de Lukas. Recoge armas y munición, aprovecha para grabar la partida también y recoge la huella de un científico muerto. Ve ahora a la escalera al lado de la maleta y en la habitación habrá otro de los famosos paneles LCD con «regalo» en su interior.

145	143	143	123
68	65	65	45
792	782	278	678
1110	910	910	910
31213	111213	111213	111213

Sal y recoge una huella en el matraz, te permitirá abrir una taquilla con el Informe «J». Ahora podrás utilizar el ascensor y verás una tétrica escena. Recoge el reloj y la huella dactilar de Lukas. Cruza por la puerta de la izquierda, toma la huella del soldado muerto y regresa a la zona de la prisión. Tras el encuentro con los guardianes, recoge la huella dactilar de uno de ellos y ve a la torre de vigilancia. Coge en el camino la huella de otro soldado y verás a Alan. Sube a la torre, coge el rifle de francotirador y cubre a Alan mientras éste va avanzando rodeado de enemigos hasta que llegue al helicóptero.

EN EL MAR DE NUEVO

El barco ha sufrido un «ligero» cambio de tripulación. En vez de marinos humanos hay robots asesinos. Todo un reto. Así que practica con los primeros que tienes a tu alcance antes de recoger el documento de alta seguridad de la mesa.

Coge el código de posición del mapa, sigue avanzando y encontrarás otro panel LCD:

123	127	127	123
5694	5634	4563	4567
870	890	890	890

Ahora ve al almacén, recoge el inventario de la pared y usa el control numérico para mover las estanterías. Pulsa AB, luego CD y aparecerá una tarjeta en blanco en el suelo. De nuevo en el control pulsa GH, IJ y KL para una moneda de oro. Pulsa KL de nuevo. Ahora usa la tarjeta en el ordenador para que se convierta en una tarjeta azul. Sube la escalera y rompe el espejo. Ahora tienes que fijarte en el cuadro para resolver el puzzle de la mesa. Se moverá el cuadro, podrás recoger un medallón y un manual de emergencia. Entra en la puerta de la izquierda y llegarás hasta la Sala de recepción del buque. Allí tendrás recepción de bienvenida y muchos objetos para recoger. En la habitación frigorífica, el medallón se convertirá en una extraña joya. Ahora coge el ascensor para llegar a la planta de abajo. Allí avanza a las habitaciones de Lana, donde hay una preciosa katana. En la habitación de al lado, debes colocar el medallón en la maqueta para obtener la llave quimera. Antes de salir de la habitación recoge el medallón. Tu próximo objetivo es el helipuerto. Combate con los robots y recogerás un nuevo código personal. El helipuerto posee su propio panel LCD.

4	1	1	1
21	26	23	23
576	574	564	456
38	38	78	78
9	9	9	9

Ve ahora a la zona de las calderas para darle un nuevo cambio al medallón, pues se transformará en la joya del Unicornio. Regresa al patio descubierto de la nave y tendrás una buena oleada de robots dispuestos en convertir en papilla a Nina. Tras esto, ve al acuario y usa la joya del Unicornio en el pequeño buque para tener la llave del Unicornio. Regresa al atrio del buque, allí tendrás que pulsar el botón de la estatua al lado del piano y aparecerán unas palabras que debes usar en el piano, pero antes tienes que activar tanto la llave del unicornio como la quimera en el propio piano. Tras tocar la melodía correcta, aparece una escena cinemática donde tu destino es la parte inferior de la nave. Allí habla con Alan, aprovecha para grabar la partida y nueva pantalla LCD.

453	953	953	153	123
9167	4167	4167	4867	4567
802	802	280	290	890

Ahora sube por la escalera de la derecha, derrota a los robots y recoge la huella.

Entra en el submarino y en su interior recoge la huella del equipo de buceo. Sumérgete en la piscina donde hay una moneda de oro en su interior. Al lado de la piscina hay otra pantalla LCD.

10	2	2	2	1
32	35	34	43	23
785	786	756	756	456
1496	14910	18910	18910	78910

ALMAS DE METAL

Ve ahora a la escalera de la izquierda y avanza. Pulsa la palanca para que se vayan reduciendo los efectos del gas y en esos momentos tendrás una dura pelea robótica. Sigue avanzando sentido Norte y encontrarás otra pantalla LCD.

923	123	123	1103	1103	123
8145	8745	5874	5274	4527	4567
1076	1096	1096	1096	896	8910

Ahora toma dirección sur y escala por el conducto del aire. Continúa hasta que llegues a un punto de salvado en la habitación con los ordenadores. Coge la llave amarilla y usa la tarjeta azul en el ordenador para que se convierta en «amarilla». Después rompe la silla sobre la mesa y podrás obtener la huella del bolígrafo. Al lado de la puerta hay un sistema de detección de huellas que te permite utilizar un nuevo sistema LCD.

4	4	9	1	1	1
38	83	43	93	93	23
126	126	826	426	426	456
9507	9507	1507	8507	7850	7890

Sal de la habitación y sube las escaleras. En la planta de arriba hay unas gafas de buceador con huella en su interior. Continúa y activa el ascensor para ponerlo en funcionamiento. Una vez que llegue a tu destino, hay una zona sembrada de sensores cuyo más mínimo roce significa el final del juego. Tras pasar la zona, graba la partida y recoge la lista de nombres de la mesa. Regresa a la zona de submarino y en la habitación de operaciones pulsa sucesivamente las palancas para obtener huellas de los cinco cadáveres.

MODELITOS

Nina es uno de los mejores personajes femeninos que se hayan inventado nunca para un videojuego. Y sus diseñadores han creado una serie de «modelitos» para nuestra protagonista en un juego hecho para lucir su palmito e imagen. La pregunta que nos hacemos es si realmente existen este tipo de chicas por el mundo real y no sólo en el virtual.

FINALIZANDO

Sigue avanzando, recoge las huellas dactilares de los tipos al lado de los robots y en la mesa toma el manual de instrucciones. Ahora podrás abrir la puerta de combinación utilizando la lista de nombres que previamente cogiste. Avanza a través del pasillo y entrarás en una de las salas más grandes del buque. Accede por la puerta de la esquina, recoge el manual de vigilancia y la llave de control IC. Ve al nivel inferior de la zona de ataque del submarino. Allí tienes que encontrar a tres J-Robots y activarlos con la IC. Según vayas derrotándolos podrás recoger sucesivos fragmentos. Cuando los tengas ve a la habitación con el tablero de ajedrez y coloca allí los fragmentos. Pero antes salva la partida porque tendrás que enfrentarte de nuevo a Lana, y esta vez viene acompañada de clones de Enrique y Bryce.

Bien, imaginamos que has podido con todos ellos pues te presentamos la parte final del juego. Sube por la escalera, recoge el manual del suelo y usa el reloj de Lukas en el panel de control moviendo las agujas del reloj a la siguiente hora: **5:40:60**. Luego: **4:35:30**. Y por último: **9:00:10**. Ahora debes escapar del barco inmediatamente. Usa la llave amarilla en la consola para que se convierta en roja. Avanza a toda velocidad por el pasillo y evita los ataques de los robots porque tu máxima preocupación va a ser Anna. Para derrotarla, ejecuta golpes críticos sobre su pecho. Con tiempo y paciencia conseguirás vencerla.

Compañía: Konami
Género: RPG
País de Origen: Japón
Memory Card: 098 KB

<http://www.konami.com/ps/suikoden4>



La aventura comienza con un Tutorial de los tres tipos de combates diferentes que hay. Una vez hayan acabado y tengas el control, habla con todos tus amigos del barco hasta que llegues a puerto. Allí debes dirigir tus pasos a la fortaleza. Dentro de la misma has de ir hasta la puerta en la que se halla Katarina y cruzar. Después de la escena de graduación ve hacia el pueblo y camina hasta que una escena tenga lugar, aparecerás en la cena de graduación. Habla con Glen, Katarina, Jewel, Tal, Keneth y Paula. Luego abandona la fiesta. Al salir del callejón habla con Chiepool para que te diga que una niña ha sido raptada. Ve hacia la calle próxima al punto de salvado y localiza a la niña, y a sus captores. Ve a dormir. A la mañana siguiente sal de la fortaleza para que Snowe se una de nuevo. Con él en el equipo ve hasta la sala de entrenamiento. Busca a Paula, Jewel, Keneth y Tal. Habrá un entrenamiento de tres combates. Después del tercero sal de la fortaleza y ve hasta el barco, escoge a cualquiera para derrotar a monstruos marinos (tres veces). Al conseguirlo regresa a puerto y habla con el tipo junto al barco para que te envíe a Puerto Medio. Allí habla

con el tipo que está junto al caballero Gaien. Acepta el reto que te propone y sal a la mar. Navega hasta que una Bola mojada aparezca como enemigo. Derrótala y regresa a Puerto Medio para comunicárselo al tipo que te retó. Regresa a Razril para que Katarina te diga que Glen te espera. Ve hasta la fortaleza y habrá una conversación. A continuación ve hasta tu cuarto y salva partida, luego abandona la fortaleza. Snowe dejará el equipo. Entra en la fortaleza y vuelve a salir para que Snowe regrese al equipo. Ve a la cámara de audiencias y charla con Ramada. Ya en el mar, pon rumbo a lluya. Al poco de estar en el mar habrá una secuencia y aparecerás en la cubierta del barco. Habla con Snowe para que las secuencias se sucedan. Escoge luchar cuando se te dé la oportunidad y prepárate para luchar contra Brandeau. Para el duelo contra el barco utiliza a los caballeros Gaien 2, 3 para los cañones de Runas y los demás como combatientes en caso de abordaje. Al finalizar la batalla marina tendrás que luchar contra Brandeau y el asesino. Acaba con éste último en primer lugar dejando a Bran-

deau para el final. Después de las escenas que vienen a continuación. Brandeau luchará contigo. Escoge «ataque, ataque, especial» y lo vencerás sin recibir daño alguno. (Hay una pequeña posibilidad de que la combinación cambie, así que te aconsejo que salves un poquito antes). Al día siguiente, sal de tu habitación y Snowe te pedirá que lo acompañes de compras. Acepta y ve a la ciudad, entra en la tienda de equipos para comprar una Mega medicina. Regresa a tu habitación para que Snowe te deje. A continuación ve a la cocina para que Funghi te dé la comida de Glen. Llévala al comandante que se encuentra una planta más arriba de la cocina. Después sal al patio. Habla con Jewel, Tal, Keneth y Paula, y sal fuera de la fortaleza. Habla con el caballero Gaien que hay cerca del barco y ve a luchar. Para configurar el otro barco tendrás que poner a Jewel en el cañón de runas y al resto de combatientes. En pocos turnos acabarás con Darío. Al finalizar debes de ir a la habitación de Glen. Después de la charla ve a tu habitación y descansa. A la mañana siguiente vuelve a llevar comida a Glen. Cuando Razril sea atacado sal de la fortaleza y te enfrentarás a tres

rondas de enemigos. Después, Katarina te pedirá que no entres en la habitación de Glen. Desobedece esta orden pero sube una planta más para llegar a la azotea. Habrá una secuencia y caerás inconsciente. Cuando estés en el limbo corre hasta la luz roja del fondo y después de la tercera lucharás contra una Sombra Misteriosa que apenas tiene puntos de vida. Al despertar serás desterrado. A partir de este momento has de ir reclutando las 108 estrellas del destino que son 108 personajes distintos. La mayoría se unen de manera automática pero hay algunos que se las traen. Desde ahora y hasta el final presta atención y haz todo tal y como lo indico porque hay personajes que sólo tienes una oportunidad para hacerte con ellos. Una vez en el mar descubrirás que Keneth, Jewel y Chiepool te acompañan. Son tres de las 108 estrellas. Navega y al poco tiempo tendrás dos combates aleatorios. Después del segundo verás un barco al que subirás. Habla con el tipo más joven y ve a descansar. Luego sal fuera del camarote y dará lugar a una cruenta batalla. No te molestes en intentar ganar este combate porque es imposible. Al finalizar la batalla eres devuelto a tu

GUÍA

Para llegar hasta el final

COMPLETA

A decir verdad Suikoden IV no es un juego excesivamente difícil. Los enemigos no tienen muchos puntos de vida, así que el verdadero reto de Suikoden IV es encontrar a las 108 estrellas del destino.

Por eso, en esta guía, os indicamos paso a paso cómo encontrarlas a todas...

SUIKODEN IV



barca. Habla con tus amigos y a continuación navega. No tardará en aparecer un combate aleatorio a cuya finalización tendrá lugar el primer enfrentamiento contra un Jefe Final. Para derrotar al Dragón de Agua utiliza la Runa del castigo del Héroe, pero vigilando los puntos de vida. Después del combate un Tsunami te llevará hasta una isla desierta. Habla con tus amigos para que se unan al grupo. Salva partida. Explora las cuatro áreas y, cuando se te dé la opción, contesta «intentar huir». Recoge el material que has seleccionado y cuando tengas las tres unidades ve hasta lo más profundo de la cueva para ver a una sirena. Recoge el anillo afortunado que te deja caer y regresa junto a tus compañeros. Esto de recoger el material e ir a continuación a ver a la sirena debes de hacerlo dos veces más. (son tres días en la isla). El segundo día la sirena te dará un Amuleto de Agua y el tercero un anillo protector. Después de descansar el tercer día estarás listo para partir. Habla con Jewel y Keneth y la sirena te dirá que Chiepool está siendo atacado. Ve hasta la zona más alta del bosque espeso para deshacerte de otro jefe final. En los tres primeros turnos, el cangrejo gigante

no hará nada. Usa la runa del castigo a partir del cuarto y liberarás a Chiepool sin complicaciones. Después aparecerás de nuevo en el limbo. Repite los pasos de la vez anterior y derrota a una nueva sombra misteriosa. Al recuperar el conocimiento sal al mar. ve al Sur. Después de dos combates aleatorios aparecerá otro jefe final. Utiliza una vez más la runa del castigo. Después habla con tus compañeros y un barco te recogerá. Tras la charla habla con Desmond. Al llegar, ve a palacio y habla con el rey. Al finalizar la conversación sal del palacio y serás llevado a tus aposentos. En la cueva Desmond, Louise, Tov, y Chadli pasan a ser estrellas recolectadas. Descansa en la habitación que tienes asignada y tendrás un sueño. Al despertar habla con Desmond para que te permita usar el navío de reconocimiento. Habla con Louise para formar tu grupo y baja hasta el puerto. Pásate antes por la tienda de armaduras y habla con Ornan, éste se unirá a ti. Ya en el puerto utiliza el barco y ve hacia el Norte de Obel para llegar a la isla de Mordo. Desde Mordo ve al Nordeste para llegar a la isla de Nay. Está un poco lejos, así que no sufras si no la ves en un rato. También la puedes

localizar al Sureste de Iluya. Al llegar a Nay, sube los escalones que hay cerca del barco para que dos mujeres gato te indiquen donde está el poblado Nay-Kobold. Sigue el camino hasta llegar al poblado. Entra en el centro de comercio y habla dos veces con Perrault y éste se unirá a la aventura. Regresa al barco y dirígete hacia el Este para llegar muy pronto a la isla de Na-Nal. Avanza hacia el fondo y sube los escalones para llegar al pueblo. El edificio de la derecha es la posada. Entra y salva partida, habla con Rita. Ésta te retará a jugar a un minijuego. Hazlo y tras vencerla se unirá al equipo. Recuerda que para ganarla debes agotar todos sus Oct. Sal de la posada y ve a la zona más alta del pueblo. Allí habla con Reinhold que está junto a una puerta y crúzala. Habla con Mitsuba y gana el combate. Usa «Vigilar, vigilar, vigilar, vigilar, atacar, atacar, atacar, atacar, especial». Después del combate Mitsuba y Reinhold se unirán. Regresa a Obel y ve a las ruinas que están al Oeste del palacio. Antes de entrar asegúrate de que Mitsuba está en tu equipo de luchadores. Enseña a Rakgi el pase de entrada y accede al interior. Ve al frente y luego a la izquierda. Cruza el

umbral y ve a la derecha subiendo los escalones. Cruza la puerta de la derecha. En la nueva pantalla ve a la izquierda para ir a una nueva sala. Avanza al final y gira a la izquierda. Abre el cofre y sal por la puerta más al fondo. Derrota la bola angelical del cofre y obtén el martillo de oro. Regresa a la sala anterior y cruza la puerta que hay junto al cofre. Avanza al fondo y entra por la puerta de la izquierda. Sube las escaleras de la derecha. Salva partida y cruza el umbral próximo. Camina recto hasta que te aparezca un Jefe Final. Después camina hasta el final para salir al exterior. Salva partida y coge todo lo del cofre. Continúa hasta la mujer junto al árbol seco. Habla con Rikie y después de la conversación camina de regreso hasta que aparezca un nuevo Guardia. Tras derrotarlo, Rikie y Rakgi se unirán al elenco de estrellas. Regresa a la cueva y observa cómo hay una persona cerca de la entrada, pero no hables con ella. En la cueva, salva partida y sal de la misma. Ahora habla con el tipo de la entrada a la cueva para que te transporte al puerto. Al subir al barco Lilin te pedirá ayuda. Ve hasta el punto blanco del mapa para llegar al buque mercante. Tras las dos

batallas que tienen lugar escoge «disparables» para que Lilin se una al grupo. Regresa al puerto y Darío te retará a una batalla naval. Pon a Tov con la runa de fuego en el cañón y acabarás con el pirata sin problemas. Después de la escena embarca en Obel. Al llegar a tierra un soldado te dirá que veas a Desmond, hazlo. Éste te pedirá que vayas a Nay en busca de Oleg. (Antes de salir de viaje procura que Louise no te acompañe). Para encontrarlo debes ir a la zona más alta del pueblo de los humanos de Nay. Allí está la posada y cerca hay un puente de madera. Crúzalo y darás con él. Tras la charla ve a la posada y descansa. Durante la noche intenta salir de la habitación para ver una escena y luego descansa. A la mañana siguiente regresa al lugar donde Oleg dejó la cámara y observa la grabación. Baja a la playa y ve hasta los dos cuerpos que hay en la orilla. A continuación regresa a Obel. Ya allí, camina hasta la posada para ver una secuencia. Habla con la mujer y persigue a Cédric hasta la cueva y habla con Louise. Cédric se unirá. Ve hasta el palacio y tras la conversación Oleg se unirá. Ahora ve a la cueva. Por el camino te encontrarás a Ramada, Akaghi y Mizuki. Estos dos últimos te atacarán. Tras derrotarlos y regresar al palacio se unirán al equipo. Sal del palacio, camina hacia la cueva y utiliza la runa cuando tengas ocasión. Prepárate para la batalla naval. Para el barco de Obel que maneja el héroe pon a Tov con la runa de agua en el cañón de runas. Ganarás la batalla sin problemas. Aparecerás de nuevo en el limbo. Tras alcanzar la cuarta luz lucharás contra la sombra de Brandeau. Con apenas puntos de vida, el combate llegará a su fin muy pronto. Tras despertar en tu habitación habla con todos tus amigos y ve hasta la taberna de la cueva para ver una secuencia. Sal de la cueva y cuando oigas un ruido vuelve a entrar y ve hasta el cuarto de operaciones. Debes reclutar a gente. En la zona de palacio habla con Gary y Ema, decidirán quedarse. Baja las escaleras y habla con el tipo que camina. Cerca de la herrería (justo donde reclutaste a Ornan) hay dos mujeres con las que debes hablar. En la entrada del pueblo,

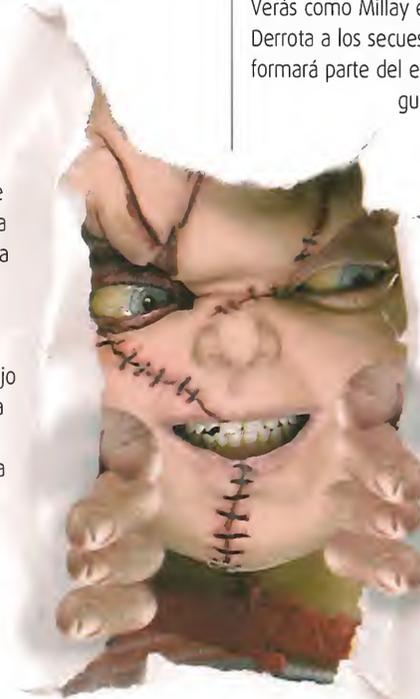
habla con Adrienne y Yu para que éstos se unan al equipo. Baja al puerto y habla con uno de los dos tipos. Regresa a la cueva y ve al cuarto de operaciones. Ya en alta mar entra al interior del Navío. Kika hará acto de presencia y te pedirá que vayas al Nido de Piratas. En lugar de hacer esto vas a reclutar más estrellas. A estas alturas Lino En Kuldes, Nico, Pablo y Haruto se han unido al elenco de las estrellas del destino. Ancla el barco y duerme en tu habitación. Al salir del cuarto Tov te pedirá que vayas a inspeccionar una habitación sin nombre en la quinta cubierta. Al inspeccionarla encontrarás a Mao que se unirá al equipo. Regresa a dormir y Tov te dirá que hay alguien más. Regresa a la sala de cultivos (la de Mao) y conocerás a Nao que también se unirá al equipo. Cerca del centro del mapa está la isla desierta donde viste a Lilin. Ve a ella y entra en la cueva. Avanza hasta el final para conocer a Taisuke que te pedirá que vayas a la playa a por su ropa. Tras darle la ropa sal de nuevo para que se vista. Entra una vez más para que se una a ti. Ahora ve hasta Nay. En la playa encontrarás una botella con un mensaje. Ve hasta el pueblo de Nay-Kobold. Cuando pases por el puente una chica aparecerá y desaparecerá. Ya en el pueblo, habla con Bang que está dentro de una caseta y se unirá. Toma el camino de vuelta y al pasar por el puente Viki se unirá a ti. También te obsequia con un espejo de mano brillante que te llevará de vuelta al barco en el acto. Ahora ve hasta la Isla de Na-Nal. En el puerto verás a Ugetsu. Escucha su historia y se unirá. Sube hasta el pueblo. Ve a los baños calientes y conversa con el hombre de fuera para que te hable de la Maestra de Runas. Ve a la posada y habla con Manu para que se una. Ahora camina hasta la tienda de armas y charla con el tipo de amarillo, te volverá a mencionar a la Maestra de Runas. Ve hasta la tienda de runas y escoge «conocer al maestro de runas». Jeane que así se llama la Maestra de Runas se unirá al grupo. Regresa al barco y saca a Ugetsu del equipo. Ve a la cubierta trasera para que, tras una escena con Ugetsu, pesques a Shiramide y se una. Tira las redes al agua.

(Ya verás más tarde qué sucede). Asegúrate ahora de poner a Mizuki en el grupo de pelea y que al menos poseas una semilla de flor. Ahora ve hasta el pueblo de Iluya. Una vez allí avanza hasta llegar a la zona del pueblo destruido. Cuando llegues debes de encontrar a Nataly, y se unirá. Cruza el puente semiderruido (apenas se distingue) y encontrarás a Izak, también se unirá tras entregarle una semilla de flor. Gira a la derecha de donde has unido a Izak y luego a la izquierda para que Kate, la hermana de Mizuki se una también. Regresa al interior del barco y dile a Shiramide que levante la red, verás que ha pescado a una sirena llamada Lilan. Al Este de la zona más al Norte de la isla de Obel hay una pequeña isla llamada Doughnut donde Rene se unirá al grupo de personajes (Para ello has debido coger anteriormente la botella con el mensaje de la isla de Nay). Para poder encontrar los tesoros debes ir a la isla Arrecife de Piedra Caliza que está en la parte inferior izquierda del mapa, concretamente en línea recta al Sur desde Razril o bien puedes ir a Isla de masa montañosa que está justo al Norte de Razril. Ahora sí que debes ir al Nido de Piratas. Antes de entrar en la cueva habla con el pirata que está mirando al mar. Entra en la cueva y habla con Kika. Pídele luchar juntos. De este modo Kika, Sigurd, Hervey, Darío y Nalleo se unirán al grupo. Charla con Phil y si tienes al menos 41 estrellas reunidas se unirá. Sube al barco (No te teletransportes) y vuelve al Nido de Piratas para tener noticias de Katarina que ha llegado malherida. Tras todas las escenas que suceden sube al barco y serás atacado por Snowe. Para ganar este combate Pon en los cañones del barco de Obel a Tov con fuego, Kate con tierra y a Pablo con Fuego. En el otro, pon Desmond con Tierra. De esta manera pocos problemas tendrás para la batalla. Tras el combate sigue a Snowe hasta Razril. Cuando lo hagas prisionero y te den las opciones de respuesta escoge la de darle una oportunidad (NI SE TE OCURRA EJECUTARLO). Mira el mapa y verás que hay una isla señalada. Es Isla Ermita. Una vez te encuentres allí avanza por el camino hasta llegar a la casa. Agnes te recibirá y drogará a tu equipo. Tras la charla,

abandona la casa por la parte de atrás y sigue el camino hasta la cueva. Cuando llegues a ella un Gigante Carnudo daldrá al frente. Utiliza el poder de la runa para no tener demasiados problemas y vigila tus puntos de salud. Una vez lo hayas derrotado, entra en la cueva, coge la botella verde y la cresta, y regresa junto a Elenor. Ésta se unirá al grupo. Sal de la casa y habla con Agnes que también se unirá. Regresa al barco. Navega hasta el Nido de Piratas y cuando bordees las rocas junto a la isla Lilon, una de las hermanas de Lilin se unirá también. Ancla el barco y ve al cuarto de operaciones. Te enfrentarás a Lino en un combate en el cual ganarás de un golpe si eliges «especial». Recibirás además el sello dorado. Ve a isla Ermita y ve a casa de Elenor, pero no entres. Regresa caminando por la parte más a la derecha de la pantalla y tendrás un combate contra cuatro Lobos demonio y Gau. Gana este combate y Gau se unirá al grupo. Ahora cruza la casa de Elenor y sal al camino que te llevó a la cueva. Junto a una roca de la derecha, verás a Aldo que después de la charla se une al grupo. Regresa al barco e intenta entrar en tu camarote sin teletransportarte. Si tienes más de 51 personajes, Desmond te dirá que hay gente en tu habitación. Son Jango y Brec que se ofrecen para unirse al equipo. Ve ahora a Isla Desierta y ve a lo más profundo de la cueva para que Lilin, una nueva sirena se una. Si te apetece y tienes suficientes objetos, ve al lugar donde luchaste contra el cangrejo que hizo prisionero a Chiepool y enfréntate a un nuevo enemigo. A continuación, ve a Isla de Mordo y entra en las aguas termales. Tras una discusión con Lo Fong, Lo Hak y Lo Seng combatirás contra ellos. Derrótalos y formarán parte de tu equipo. Aparecerás en el mar. Toma tierra de nuevo y habla con Igor que está junto a los baños. También se unirá. Regresa al barco y pon a Chiepool en el equipo y como primer personaje. Ve a Isla Nay. Desde el puerto hasta el poblado de Nay-Kobold has de ir andando. Cuando llegues, ve a la residencia y habla con Bartholomew, de momento no querrá cuentas contigo. Regresa a la zona de la entrada del pueblo y habla con los

dos gatos, te advertirán de que hay ladrones. Sal del pueblo y cruza el puente colgante, dos tipos te robarán el sello dorado. Regresa al pueblo de Chiepoo y localízalos tras el almacén situado más a la izquierda. Supera el minijuego, Champo y Nalkul se unirán al grupo. Regresa al barco y lee la primera edición del periódico de Perrault. Concretamente la parte central que habla de Bartolomew. Regresa a la residencia de Nay-Kobold y Bartolomew se unirá al grupo. Ahora has de conseguir la última sirena. Para que Liloon aparezca debes tener las otras sirenas e ir a lluya. Busca unas escaleras que bajan en la pantalla del puerto y Liloon se unirá. Regresa al Nido de Piratas y entra en el cuarto de Kika. Allí Katarina se une a ti si tienes más de 58 personajes. Regresa a Isla de Na-Nal, concretamente al lugar donde luchaste contra Mitsuba. Allí encontrarás a Maxine. Habla con ella y tendrá lugar un sencillo combate. Regresa al cuarto de operaciones del buque para una charla. Pon a Jeane, Mizuki y Sigurd en el equipo y ve hasta Puerto Medio. Cuando vayas a atracar en el puerto, un trozo de isla te atacará. Este combate sólo se puede ganar haciendo uso de las runas. Utiliza los hechizos más fuertes y en unos cinco turnos Isla Movediza pasará a la historia. Después del combate te encontrarás en tierra. Tras hablar con Reinbach y Micky charla con Keen que está junto al tipo que da información sobre qué comprar. Keen desaparecerá. Ve hasta el barco y quita a Sigurd del equipo, luego vuelve a hablar con Keen. Tras pagar 10.000 Potch se unirá a ti. Ve a la posada y descansa. Allí verás a una mujer llamada Deborah. Habla con ella hasta que se una. Ve a la casa situada más alta del pueblo y habla con el padre de Reinbach. Al terminar la conversación ve al puerto y cuando vayas a salir Reinbach y Micky te pedirán que le suministres la cresta rosa. Sube al Navío y navega hasta Na-Nal. Mira el tablero de las estrellas y observa cómo Oskar, el amigo de Deborah, también forma parte del elenco de las estrellas del destino. Una vez en Na-Nal verás que la entrada al pueblo está bloqueada por soldados Kooluk. Derrota dos tandas de los

mismos, Axel te hará prisionero. En la celda descansa. Ya de madrugada toma el sendero que lleva a la garganta. Sigue caminando hasta que veas una secuencia. Coge el remedio de los elfos de la especie de altar y regresa. Sal de la casa del jefe del pueblo y camina hasta el puerto. Poco antes de llegar aparecerá Selma, te hará prisionero. Habla con tus compañeros y Selma te dejará libre. Al llegar al pueblo verás que está siendo atacado por los Kooluk. Vence a los tres grupos de soldados, Axel se unirá al grupo. Camina hacia el puerto. Allí Selma te dirá que ha sido expulsada de su pueblo y se unirá al grupo. Sube al barco y vuelve a bajar. Ve a la posada y, en la puerta de la misma, habla con la mujer para que su hijo Eugene se una también. Ahora ve hacia Isla de Nay. Allí debes tomar el camino hacia el poblado Nay-Kobold. En el segundo árbol de la izquierda que lleva hasta el poblado gatuno encontrarás una vez más a Maxine. Derrótala y regresa hasta el puerto. Ahora sube las escaleras hasta llegar a casa del jefe del pueblo de Nay y enséñale el sello dorado. Sube hasta la posada. Entra en la segunda habitación de la izquierda y habla con Garet para que te dé la cresta de rosa para Reinbach. Ve y sube al barco, vuelve a tomar tierra. Camina hasta la casa del jefe del pueblo y dos personajes, Kevin y Pam, se unirán al grupo. Sube al barco y llega a Puerto Medio. Entrega la Cresta de Rosa a Reinbach y éste junto con Micky se unirán también. Habla con el tipo que hay en el puerto vestido con jersey marrón y te hablará acerca de Millay. Regresa a la posada de Nay.



Habla con el tipo que se encuentra en la primera puerta a la izquierda. Pon a Reinbach en el grupo de personajes. Ahora ve a Puerto Medio. Delante de la posada del pueblo estará Helga. Habla con ella hasta que Charlemagne aparezca. Helga se unirá. Delante de la entrada a la casa de Reinbach verás a Etienne. Habla con él y también se unirá a tu grupo. Deja de momento a Reinbach en el equipo y ve hasta la posada de Nay para que Gareth se una. Ahora puedes conseguir dos personajes más. Con Reinbach en el equipo ve hasta el puerto de Na-Nal. Verás como Millay está en problemas. Derrota a los secuestradores y Millay formará parte del equipo. Para conse-

guir a Charlemagne ve hasta Puerto Medio y habla con él. Como aún te dice que tiene que arreglar la posada, abandona Puerto Medio y regresa. Habla de nuevo con Charlemagne y éste, ahora sí, se unirá al equipo. (Nota: Has de navegar al menos

hasta que tenga lugar un combate, entonces regresa a Puerto Medio). Ahora que tienes 79 de las 108 estrellas del destino ve al cuarto de operaciones, Elenor te dirá que debes ir a Razril. Pon a Katarina en el grupo principal. Échate a la mar y cuando estés llegando a Razril aparecerá un combate naval. Para ganar esta batalla, comiéndala y contempla cómo un barco enemigo se pasa a tu bando en el momento que recibes el primer impacto. Dispara runas de tierra sobre el barco pequeño y en tres turnos pasará a la historia. Para el navío grande usa runas de fuego y no tendrás problemas. Al finalizar el combate Helmut te hablará. Proponle que se una y Helmut accederá. También se unirán al grupo Tal y Paula.

Ya en el puerto habla con toda la gente que puedas para que vayan a la sala de entrenamiento. En la plaza donde se celebró la fiesta al comienzo del juego está la posada. Cerca de la puerta de la misma está Basil. Habla con él y se unirá al grupo. Entra a la posada. Allí verás a Maxine que se unirá gustosamente siempre y cuando hayas luchado contra ella en la plaza de Na-Nal y en el camino hasta el poblado Nay-Kobold. Allí también verás a Konrad quien se unirá a tu grupo si llevas a Katarina en tu grupo principal. Ve a la fortaleza y salva partida en tu antigua habitación. Ve a la sala de entrenamientos para que tenga lugar una escena. Tras la escena habrá un combate contra dos soldados Kooluk. Después de la escena regresa a la fortaleza, al patio de entrenamiento, y habla con una niña y su padre a los que invitarás a subir al barco (pero no formarán parte de las 108 estrellas del destino). Ve a la cocina y habla con Funghi hasta que se una. Camina hasta el navío para ver una escena de Katarina. Después de equipo (la más cercana al barco). En su interior estará Frederica que tras la charla se une al grupo. Es hora de que descanses en tu antigua habitación, ahora que vuelve a ser tuya. Al día siguiente, sube a la azotea donde murió Glen y habla con Ameria, se unirá al grupo. Ya sólo quedan dos personajes más que se puedan agregar al elenco de estrellas del destino. El primero de ellos se llama Gretchen y está delante de la tienda de armas. Para que se una sólo debes hablar con ella. Para conseguir a Karl, ve al callejón y lo encontrarás en la parte ancha de la derecha (si vas desde el puerto). Ya posees a todos los personajes que por el momento puedes tener, que son 90. Ve ahora hasta el barco y sube para que de comienzo una segunda batalla marina. Esta vez es contra Snowe que, atención, ¡¡se ha hecho pirata!! Para ganar el duelo pon en los cañones de runas a todos los personajes que tengan runas de agua. Al acabar el combate debes de pedirle que se una a ti. Al negarse lo dejarás libre. Al encontrarte en el mar, echa el ancla y baja a la quinta cubierta para hablar con Pablo

**¿NIÑO
O NIÑA?**

**DESCUBRE
EL SEXO
DE LA
CRIATURA
EN...**

**LA SEMILLA DE
CHUCKY**

**UN NUEVO
FLUJO DE TERROR**

**DISPONIBLE EN
DVD**

**ROGUE
PICTURES**

Film: ©2004 Focus Features, LLC. All Rights Reserved. Artwork: © 2005 Universal Studios. All Rights Reserved.

UNIVERSAL

LEGO STAR WARS

Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos):

987UYR Battle Droid	F8B4L6 Clon	DH382U Droideka	A725X4 Luminara
EN11K5 Battle Droid (Commander)	ER33JN Clon (Episodio III)	SF321Y General Grievous	92UJ7D Padme
LK42U6 Battle Droid (Geonosis)	RS6E25 Clon (Episodio III Walker)	19D7NB Geonosiano	R840JU PK Droid
KF999A Battle Droid (Security)	14PGMN Conde Dooku	U63B2A Gonk Droid	BEQ82H Princesa Leia
LA811Y Boba Fett	H35TUX Darth Maul	PL47NH Jango Fett	L54YUK Soldado Rebelde
N3T6P8 Clon (Episodio III Swamp)	A32CAM Darth Sidious	DP55MV Ki-Adi Mundi	PP43JX Guardia Real
BHU72T Clon (Episodio III Pilot)	VR832U Clon Disfrazado	CBR954 Kit Fisto	EUW862 Shaak Ti
	ZTY392 Guardaespaldas de Grievous	MS952L Mace Windu (Episodio III)	XZNR21 Super Battle Droid

Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter:

SHRUB1 Pinceles	YD77GC Púrpura	NR37W1 Blásteres Ridículos	IG72X4 Blásteres Grandes
PUCEAT Curvados	MS999Q Perfiles	L449HD Blásteres Clásicos	LD116B Detector de Minikit
RP924W Bigotes	4PR28U Invencible		

FIGHT NIGHT ROUND 2

TODOS LOS ESCENARIOS DISPONIBLES

En la pantalla de Modos de Juego, pulsa Izquierda repetidamente (o mantenlo pulsado) hasta que oigas una campana.

JUGADORES DIMINUTOS

En la pantalla de Selección de Escenario pulsa Arriba repetidamente (o mantenlo pulsado) hasta que oigas una

campana. Después, selecciona escenario y empezarás a luchar con ambos púgiles empuñados.

DESBLOQUEAR A GHETTO FABULOUS

Crea un luchador con el nombre GETFAB y guarda el perfil. El rapero Ghetto Fabulous estará disponible en los pesos pesados.



PLAYER 1



MIDNIGHT CLUB 3

DUB EDITION

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de «Códigos»:

SIN DAÑOS
ontheroad

CABEZA EN LLAMAS
trythisathome

TODAS LAS CIUDADES EN EL MODO ARCADE
roadtrip / cross-country

CUERPO CROMADO
haveyouseenthisboy

INCREMENTAR LA MASA DEL VEHÍCULO EN MODO ARCADE
hyperagro

RESTAR 1\$ AL DINERO DEL MODO CARRERA
rimbuk

AÑADIR 1\$ AL DINERO DEL MODO CARRERA
kubmir

CABEZA DE SMILEY
getheadj

CABEZA DE CALABAZA
getheadk

CABEZA DE CONEJITO
getheadl

CABEZA DE MUÑECO DE NIEVE
getheadm

CABEZA DE CALAVERA
getheadn

MOVIMIENTO ESPECIAL AGRO
dfens

MOVIMIENTO ESPECIAL ROAR
Rjnr

MOVIMIENTO ESPECIAL ZONE
allin

PEATONES MÁS RÁPIDOS
urbansprawl
(También desbloquea todas las ciudades en Modo Arcade).

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Opciones:

XUCPHRA
Salud infinita.

NARSHADAA
Desbloquea todas las misiones de bonificación.

JAINA
Desbloquea todos los movimientos y poderes de la Fuerza.

KAIBURR
Energía de la Fuerza infinita.

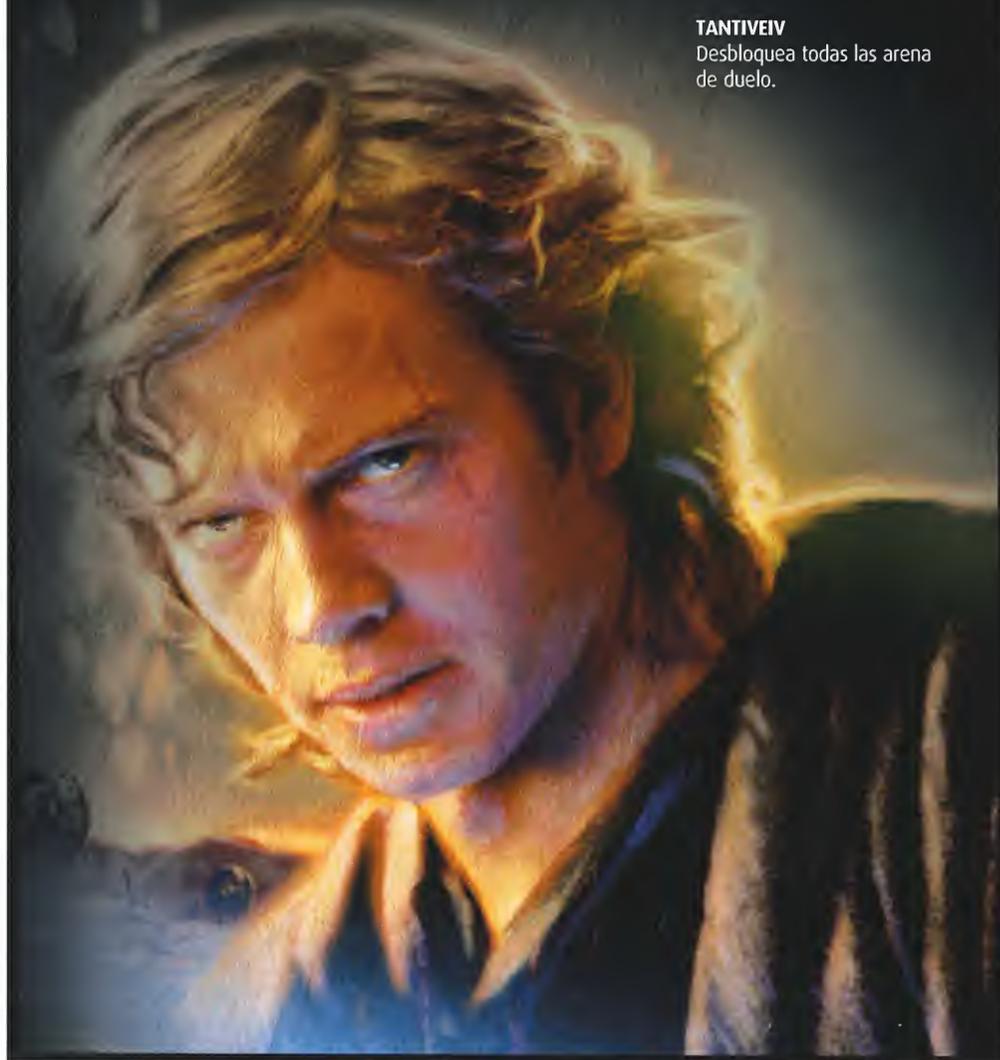
ZABRAK
Desbloquea todos los duelistas.

KORRIBAN
Desbloquea todas las misiones del Modo Historia.

BELSAVIS
Rápida regeneración de la salud y energía de la Fuerza.

AAYLASECURA
Desbloquea todas las ilustraciones.

TANTIVEIV
Desbloquea todas las arena de duelo.



BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

TODOS LOS NIVELES

Para desbloquear todos los niveles del juego crea un perfil con el nombre BAKERS-DOZEN





¡PONTE LAS PILAS!



Este será el último número de nuestra revista en el que no sepamos nada del futuro de PlayStation; el mes que viene os mostraremos los primeros datos de la tercera generación de PlayStation 2, ya que Sony confirmó que los asistentes a la feria E3 de este año verían un prototipo jugable de la nueva consola.

Sony C.E. ha confirmado al fin la fecha de aparición de PSP en España. Muchos pensarán que llega con algo de retraso. La costosa producción de sus componentes nos obligará a esperar nueve meses para disfrutar de PSP tras su lanzamiento en Japón. ¡Ánimo, ya queda menos!



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

Locos por el Tuning

Buenas, soy Rodrigo. Os felicito por la revista. Quería haceros unas preguntas:

- 1.- ¿Cuál es mejor, NFSU2, MC3 Dub Edition o Juiced?
- 2.- ¿SRS superará a alguno de los juegos mencionados?
- 3.- ¿En Burnout Revenge se podrá «tunear» algún coche?
- 4.- ¿Cuál es mejor, Moto GP 4 o TTSuperbikes?
- 5.- ¿On-line es mejor TimeSplitters que KillZone?

Rodrigo, vía e-mail.

- 1.- Los tres son grandísimos juegos; las diferencias más notables entre los tres son estas: *Juiced* tiene un control algo más realista que los otros dos (o lo que es lo mismo, es más difícil); *MC3* es más rápido (al estilo *Burnout*), más original y posee más opciones On-line; *NFSU2* posee una gran cantidad de licencias y muchos vehículos europeos. Tendrás que tomar tú la decisión.
- 2.- Los tres títulos que has mencionado superan a *SRS* tanto en gráficos como en jugabilidad.
- 3.- Criterion no ha hablado de la opción de personalizar los coches a través de *Tuning*, aunque aún es pronto para confirmar o desmentir posibilidades.
- 4.- La calidad que Namco da a cada una de sus entregas nos hace presagiar que ningún simulador de motociclismo podrá igualarse a *Moto GP*.
- 5.- Si te gusta mucho el desarrollo de los combates en *KillZone*, no lo cambiarás por nada; eso sí, *TimeSplitters* ofrece muchísimos más modos de juego y más posibilidades On-line que cualquier otro título del catálogo de PS2.

Resident Evil 4 en PlayStation 2

Hola, soy Roberto y tengo algunas preguntas:

- 1.- ¿Cuál es mejor, *TimeSplitters Futuro Perfecto* o *Lego Star Wars*?
- 2.- ¿Cuándo va a salir por fin *Final Fantasy XII*?
- 3.- ¿Cuándo va a salir *Resident Evil 4* para PlayStation 2?

Roberto Balbontin, vía e-mail.

1.- Difícil pregunta, sobre todo si tenemos en cuenta que los juegos por los que preguntas apenas tienen elementos en común.

Como juego, sin duda alguna, *TimeSplitters* es de lo más completo que vas a encontrar en el catálogo de PS2; un *shooter* como pocos hay para los 128 bits de Sony. Si eres un gran aficionado de *Star Wars* o a los títulos de acción y plataformas en general, disfrutarás al máximo con el divertido y cómico *Lego Star Wars*.

2.- Al parecer, Square quería presentar la versión en inglés del juego en el E3 de este año (que ya habrá tenido lugar cuando leas estas líneas); parece seguro que antes de que acabe 2005 lo tendremos en casa.

3.- Capcom está completando la versión PS2 de su terrorífico juego para ponerla a la venta a lo largo del último trimestre del año.

Como ya dijeron, las principales diferencias con respecto al RE4 original tendrán relación directa con el apartado gráfico, ya que PS2 tendrá menos resolución y menos calidad en sus texturas que la edición GameCube, aunque ciertos detalles habrán sido mejorados debido al mayor tiempo empleado en su desarrollo.

PlayStation 3 y PSP

¡Hola cracks! Somos dos hermanos de Barcelona (Anna y Pau) y estamos esperando con impaciencia la

llegada de PSP a nuestro país. Bueno, allá van nuestras preguntas:

- 1.- ¿Cuándo llegará PSP a nuestro país y cuál será su precio?
- 2.- Nos gustaría saber cómo funciona lo del MP3, lo de las fotos y los vídeos en PSP.
- 3.- También nos gustaría saber si los juegos de PSP se podrán usar en la futura PS2.
- 4.- ¿Saldrá algún PES para PSP? Anna y Pau Segurana i Ferré, Barcelona.

1.- Al fin Sony C.E. ha confirmado que PSP llegará en su formato *Value Pack* el día 1 de septiembre a nuestro país y a 249 Euros.

2.- Es mucho más sencillo de lo que podáis imaginar; bastará con conectar PSP a tu PC/MAC y copiar los archivos que quieras ver/oir en la *Memory Stick Duo* (que aparecerá como una unidad de almacenamiento más).

3.- Ese es uno de los rumores que se han oído con respecto a PlayStation 3, pero aún no hay nada confirmado.

4.- Konami ha confirmado que está creando una entrega para PSP, pero tan sólo sabemos con casi total seguridad que saldrá en Japón antes de 2006.

Enviad vuestras
consultas a:

PlayStation²
Revista Oficial - España

Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid

Escribe S.O.S.

en una esquina
del sobre, o manda
un e-mail a

ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.

MOVILUM®

DESCARGAS DEMOLEDORAS



MÚSICA REAL ARTISTAS ORIGINALES

- 2127 Chingy Right thurr (clean)
 - 2135 Ramon Para llenarme de ti
 - 2138 O-zone Dragostea din tei
 - 2160 Bea Bronchal Que te den candela
 - 2141 Merche Distancia
 - 2893 Camela Amigos
- Amaral** 2813 El universo sobre mi
2619 Te necesito
- 2144 Kate Ryan Only if I
 - 2145 Juanshow No soy un bastitboy
 - 2148 Gigi D'Agostino Silence
 - 2150 DJ Lhasa Together forever
 - 2155 Carlinhos Brown Maniacaprinha
 - 2142 Merche Abre tu mente
- 2159 Con mis manos
2158 Ella
2178 Mala
- BEBE**
- 2725 Siempre me quedará Obsesion
 - 2161 Aventura Radio
 - 2162 Robbie Williams Un angel de cristal
 - 2894 Camela Sambadream
 - 2172 Carlinhos Brown Bootsy bootsy boom
 - 2174 Channing We will rock you
 - 2179 Queen

Para que suene la versión original de "Obsesion" cantada por AVENTURA cada vez que te llamen...

ENVIA **HIT 2161** AL **5999**

- 2721 Iron Maiden Run to the hills
 - 2732 Attomic kitten Ladies night
 - 2793 David Civera Perdona me
 - 2738 Bunbury El club de los imposibles
 - 2871 Hector & Tito Amor de colegio
 - 2792 DJ Tiesto Love comes again
 - 2733 Attomic kitten Eternal flame
 - 2796 Maria Isabel No me toques las palmas
- DEPECHE MODE** 2176 I feel you
2198 Personal Jesus
- 2865 Hector & Tito Felina
 - 2739 Bunbury Infinito
 - 2890 Sex Pistols Anarchy In The UK
 - 2877 Camela Nunca debi enamorarme
 - 2878 Camela Deja de soñar
 - 2879 Camela Por que me has engañado?
 - 2880 Camela Nadie como tu
 - 2641 Kylie Minogue Can't get you out of my head
 - 2884 Camela Mendigo y princesa
- MANU CHAO** 2603 Bongo bong
2604 Clandestino
2597 Me gustas tu
- 2885 Camela Por siempre tu y yo amor.com
 - 2886 Camela amor.com
 - 2889 Camela El calor de mi cuerpo
 - 2890 Camela Camela
 - 2623 Tiziano Ferro Sere nere
 - 2892 Camela Lo he decidido
- 2777 Buscate un hombre que te quiera
2910 Mi colega de siempre
2742 Por un beso de tu boca
- Arrebato**
- 2139 O-zone Despre tine
 - 2167 Merche Me han vuelto loca
 - 2929 Las Supremas de Mostoles Eres un enfermo
 - 2636 Maria Isabel Antes muerta que sencilla

VALE MUSIC



- THE CHEMICAL BROTHERS** 2811 Block Rockin' Beats
2778 Galvanize 2640 Hector & Tito

2820 Hey boy hey girl 2883 Camela No has dejado de llorar

2621 It began in Afrika 2649 Kylie Minogue In your eyes

2180 Mike Oldfield Surface To Air 2189 Buleria

2572 Jose Merce Moonlight shadow 2154 Camina y ven

2588 Camela Aire 2839 Escondidos

2587 Sex Pistols God Save The Queen 2153 Me derrumbo

2876 Camela Presiento que me engañas 2152 Oye el boom

2622 Tiziano Ferro Pervero 2652 Camela Cuando Zarpa el amor

2891 Camela Iliña, como te quiero 2673 Antonio Romero La gata (palante)

2625 Robbie Williams Feel 2687 Blur Song 2

2956 Angel Lopez Hasta cuando 2697 Camela Ya me cansé

2638 Don Omar Dile 2717 Queen Another one bites the dust

DAVID BISBAL

Música real compatible con Alcatel 556, 735i, 756, Lg I3100, u8150, Motorola V600, c385, c650, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v550, v980, Nokia 3220, 3650, 5140, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6820, 7200, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x500, x60, Sagem my-v55, my-v65, myx-2, myx-3-2, Samsung sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-v200, sgh-x460, Sharp gx10, gx15, gx20, gx25, Siemens cx65, m65, s65, sl65, Sonyericsson f500i, k700i

CAMBIA EL LOOK DE TU MÓVIL ¡POR DENTRO!



Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por los mejores coches de FORMULA1...

ENVIA **HIT FORMULA1** AL **5999**

Los TEMAS con Motorola V300, V600, c385, e1000, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v550, v620, v80, v980, Nokia 3220, 6170, 6260, 6600, 6630, 7260, 7270, 7280, 7610, Siemens c65, c-x65, m65, s65, sl65. Según características de los modelos, algunos de los elementos del tema no se podrán cambiar.

- ELIGE:**
- PECES
 - MOTOS
 - TETAS
 - MOLLOS
 - GATOS
 - BICHITOS
 - DRAGONES
 - MANGA
 - POMPIS
 - BEBES
 - TUNING
 - LOBOS
- HOROSCOPO
 - DELFINES
 - MANGASEXY
 - CABALLOS
 - CHICOSEXY
 - HELADOS
 - CHICASEXY
 - PERRITOS
 - TIASEBIKINI
 - CALAVERAS
 - UNICORNIOS
 - COCHESRETRO
 - VAQUITAS
- AVIONES
 - ESCOTES
 - CARIBE
 - MIRADAS
 - GATITOS
 - COCHES
 - LABIOS
 - COCTELES
 - CULITOS
 - FLORES
 - PAJAROS
 - FRUTAS



VIDEOS MUSICALES A TODA PANTALLA!



- 2186 David Bisbal Camina y ven
- 2193 O-zone Despre tine
- 2195 Aventura Obsesion
- 2661 Depeche mode Personal Jesus
- 2185 David Bisbal Buleria
- 2774 Don Omar Dile
- 2212 Danni Minogue Forget about me
- 2665 Manuel Carrasco Mujer extraña
- 2190 Kate Ryan Promise
- 2671 Antonio Romero Ansedrad
- 2689 Kylie Minogue Chocolate
- 2657 Hector & Tito Baila morena
- 2660 Maria Isabel Antes muerta que sencilla
- 2191 Malena Gracia Bombon latino
- 2187 David Bustamante Ni una lagrima mas
- 2189 Kylie Minogue I believe in you
- 2189 Juanshow No soy un bastitboy
- 2658 David Bisbal Me derrumbo
- 2652 Depeche mode Enjoy the silence
- 2683 Queen We will rock you
- 2653 Camela Cuando zarpa el amor

Para disfrutar a toda pantalla y todo volumen del clip de KYLIE MINOGUE cantando CHOCOLATE...

ENVIA **HIT 2689** AL **5999**

Videos Musicales compatibles con Alcatel 556, Lg u8150, Motorola V600, c650, e1000, e398, v3, v535, v550, v620, v635, v80, v980, Nokia 3220, 3230, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6650, 6670, 7200, 7260, 7270, 7280, 7610, 9500, N-Gage, N-GageQD, Sagem my-x7, Samsung sgh-d500, Sharp 902sh, gx20, gx30, gx30i, Siemens cx65, m65, s65, sl65, sx1, Sonyericsson f500i, k500i, k700i, p800, p910i, s700i, v800, z1010.

JUEGA CON LA CÁMARA DE TU MÓVIL

2231
SÁCALE FOTOS A QUIEN QUIERAS Y TRANSFÓRMALAS A TU ANTOJO PARA PROVOCAR CARCAJADAS INOLVIDABLES

2100
BUSCA CON TU CÁMARA LOS MOSQUITOS QUE TE RODEAN ¡Y DESTROZÁLOS ANTES DE QUE LO HAGAN ELLOS!

2230
CUALQUIERA PUEDE BAILAR SIN PARAR COMO EL REY DEL DISCO ¡CON SÓLO SACARLE UNA FOTO!

2261
CUALQUIERA PUEDE ESTAR ACOMPAÑADO DE LAS CHICAS MÁS GUAPAS ¡SÓLO TIENES QUE HACERLE UNA FOTO!

ENVIA **HIT CODIGO JUEGO** AL **5999**

Ej: Envía HIT 2100 al 5999 para jugar al MOSQUITOS

Los juegos de cámara son compatibles con Nokia 3650 (Salvo 2261), 3660 (Sólo 2230, 2231), 6600, 7610 (Salvo 2100), 7650, Siemens SX1 (Sólo 2261)

REPRODUCTOR MP3 NGS COOLWAVE

Con los avances tecnológicos, se reducen las dimensiones de los reproductores MP3, como el CoolWave, con sólo 32 gramos de peso y unas dimensiones de 7 x 4 x 1,5 cm. Además graba voz y tiene radio, aunque su capacidad de 128 MB ó 256 MB se antoja un tanto escasa a estas alturas. En cualquier caso, una propuesta atractiva y ligera, con un precio de 90 Euros para el modelo de 256 MB.



AURICULARES PLANTRONICS MX300

Unos sencillos auriculares para móvil, aunque con una avanzada tecnología para conseguir que la calidad de las comunicaciones sea lo más elevada posible. Su precio, de 17 Euros, está al alcance de todos los presupuestos.



SONY ERICSSON S710A

El modelo s710a es una de las más recientes propuestas de Sony Ericsson para los usuarios más preocupados por el diseño de su móvil, así como por las características multimedia. En este sentido, el s710a podría calificarse como un móvil multimedia con estilo.



ALTAVOCES CYBER ACOUSTICS CASISO

Audio 5.1 a un precio asequible

Los sistemas de audio 5.1 no siempre están al alcance de todos los bolsillos, aunque empresas como Cyber Acoustics ofrecen soluciones bastante asequibles y sin sacrificar la corrección en lo que a calidad se refiere. Unos altavoces 5.1 aptos para todos los públicos.



PVP-R: 99'90€

SUPRATECH JAZZ ULTRA 20

Una elevada relación calidad/precio

Supratech se ha caracterizado desde sus comienzos por ofrecer productos con una relación calidad/precio excepcional. El JAZZ Ultra 20 es otro ejemplo, ofreciendo nada menos que 20 GB de almacenamiento para canciones, radio FM y grabación de voz, por 199 Euros. El peso está dentro de lo esperado, así como sus dimensiones, y presenta una buena autonomía de hasta 14 horas, así como una correcta interfaz, suficiente para acceder a las canciones y al resto de funciones sin complicarse demasiado la existencia.



PVP-R: 199€

PANTALLA TFT MULTIMEDIA DELL ULTRASHARP 2405 FPW

Espectacular en todos los sentidos



PVP-R: (aprox.)1.300€

Las pantallas TFT han reducido su precio y mejorado sus características. Tanto es así que ahora incluso pantallas de ensueño como esta de 24 pulgadas de Dell parece estar al alcance de más de una economía doméstica. Con entradas analógicas de vídeo, incluso se puede conectar la consola y jugar mientras se trabaja con el ordenador, y todo ello en formato panorámico y a lo grande.

CÁMARA DIGITAL CANON POWERSHOT S2 IS

Mejor cuanto más cerca

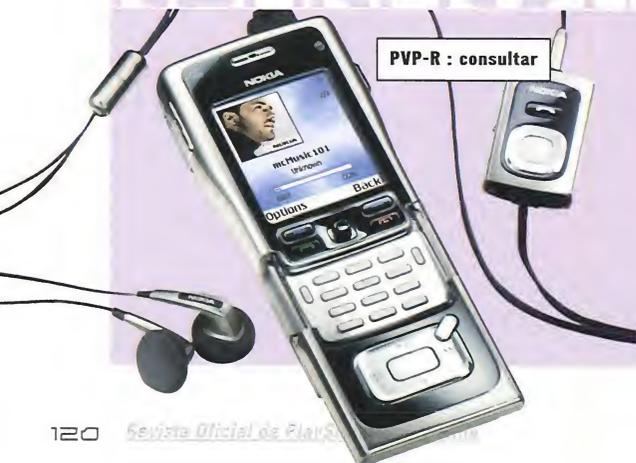
Con un zoom 36-432 mm (12x), F2'7-3'5 y estabilizador de imagen, Canon se introduce en el

mercado de las cámaras digitales compactas con teles de gran alcance. Con nada menos que 432 mm, será posible realizar fotos a sujetos y motivos bastante alejados. Además, la óptica es muy luminosa y el procesador DIGIC II sumamente rápido, por lo que se podrán capturar imágenes con hasta 2'5 fps de velocidad con 5 megapíxeles de resolución. También graba vídeos de alta calidad y presenta un precio ajustado a tenor de sus características.



PVP-R: 549€

NOH9 N91 TELÉFONO MÓVIL MULTIMEDIA



PVP-R : consultar

Con un diseño espectacular y unas características hasta ahora patrimonio de los visionarios, el N91 supone una revolución en el mundo de la telefonía, el ocio y la productividad móvil. Incluso integra WiFi, además de nada menos que 4 GB de espacio para almacenar canciones y archivos multimedia, así como 30 MB para uso del sistema Symbian serie 60. Permite visualizar imágenes, vídeos, hacer fo-

tos con 2 mega píxeles de resolución, grabar audio a través de la entrada Line In, descargar contenidos a través de GPRS, 3G, Bluetooth 1.2 y WiFi... Y la autonomía parece que estará a la altura de lo esperado en un terminal de estas características. Además, hay accesorios que potencian su carácter multimedia, como los auriculares con pantalla, o su carácter profesional mediante el teclado Bluetooth.

TECNO

Tecnología a tu alcance

VIDEO CÁMARA DVD SONY DCR-DVD202E

Una propuesta fácil de usar que permite guardar directamente las grabaciones en DVD, sin más complicaciones

Con la llegada de las cámaras de alta definición, los precios de las gamas convencionales están alcanzando cotas realmente asequibles para aquellos usuarios que dudaban sobre si merecía la pena o no invertir en un equipo de grabación de vídeo doméstico. Por otro lado, otros potenciales compradores tenían cierto reparo hacia el formato DVD convencional de cinta, pues no siempre era evidente conseguir pasar los contenidos a discos DVD para compartírselos con familiares y amigos. La videocámara **DCR-DVD202E** supone una solución de compromiso, capaz de conciliar todos estos puntos de vista, al reunir en un solo modelo características tales como un precio razonable, grabación directa en discos DVD, y una calidad por encima de la media, incluyendo el formato 16:9 de alta calidad para la grabación en modo panorámico, especialmente indicado para su visionado en las cada vez más populares pantallas de plasma o TFT.

ERGONOMÍA Y TECNOLOGÍA
También puede usarse el modo 4:3 convencional, así como hacer fotos con calidad de un megapixel, suficientes para complementar el visionado de las películas con un álbum de capturas fijas sin necesidad de llevar consigo una cámara de fotos. La pantalla es de 2,7 pulgadas, con formato panorámico y táctil, con lo que el manejo de la **DCR-DVD202E** será sumamente sencillo, sobre todo si se hace uso



<http://www.sony.es>

SONY DCR-DVD202E

FICHA TÉCNICA

-CCD: 107 megapíxeles, 1/5.5"
Modo de grabación: 4:3 y panorámico 16:9
Óptica: 30-36 mm, Carl Zeiss Vario-Tessar, F1.8-2.5
Diámetro: 30 mm
Zoom: 12x óptico (480x digital)
Estabilizador: SI, Super SteadyShot
Modo súper noche: SI, 0 lux
Tamaño fotos: 1 mega pixel
Grabación: DVD-R/RW, -RW (discos de 8 cm)
LCD: 2,7 pulgadas, 123k píxeles
Visor: color con 123k píxeles
Audio multicanal: sí, mediante micrófono opcional
Peso: 440 gramos
Dimensiones: 57 mm x 87 mm x 131 mm

«EL FORMATO DVD FACILITA COMPARTIR LAS GRABACIONES»

de los programas de grabación automáticos, con lo que sólo será preciso «apuntar y grabar» para obtener los mejores resultados. El **zoom** óptico de 12x (digital hasta 480x) permitirá acercarse a los sujetos con gran eficacia, y más aún si se tiene en cuenta que esta cámara incluye un estabilizador para evitar que las tomas salgan excesivamente «movidas», sobre todo cuando se usa el **zoom** al máximo de su capacidad. El visor es también en color con 123.000 píxeles, siendo una alternativa a la pantalla TFT a la hora de grabar, ahorrando un poco de batería. En este capítulo, la

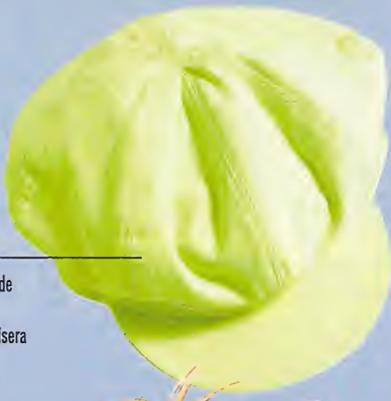
autonomía, la **DVD202E** alcanza entre 70 y 90 minutos con la batería estándar, por lo que será recomendable adquirir una auxiliar para salidas prolongadas. El tiempo de grabación en los discos DVD, también es variable, entre los 20 minutos del modo de alta calidad y los 60 minutos en modo LP. Siempre es recomendable utilizar el modo de mayor calidad posible, aunque en este caso será aconsejable llevar consigo varios discos DVD, pues lo más probable es que se necesite más de uno para grabar todo lo que se desee.

■ PVP-R: 900 €



- 01. La grabación se realiza directamente en disco DVD.
- 02. La pantalla TFT de 2,7 pulgadas presenta un formato panorámico.
- 03. La ergonomía no presenta problema alguno.
- 04. La óptica Carl Zeiss es sumamente luminosa y nítida.

Gorra en color verde chillón de formas pomposas y con visera ancha. De Diesel



LA ESTRELLA DEL POP

¡Antes muerta que sencilla! Es el lema de la mayoría de las cantantes poperas del panorama musical tanto nacional como internacional. Tops hiper ceñidos que siempre enseñan el ombligo, minifaldas que apenas tapan y tacóns de vertigo. Todo ello aderezado con un peinado a la última, capeado a más no poder y con alguna rasta.

Top asimétrico hiper ajustado que deja un hombro al descubierto, ya que sólo tiene una manga con forma acampanada. De Nikewomen.

Sandalia con suela plataforma y cintas para atar alrededor de la pierna. De Benetton.

FANTASÍA FINAL

Muchos de los videojuegos del catálogo de PS2 están protagonizados por personajes que se dedican al mundo de la música, como Rikku, una de las componentes del aclamado grupo de pop de Final Fantasy X-2. Juego premiado por los lectores de PS2 R.O. como el mejor juego de Aventura/RPG de 2004. Ahora disponible en Serie Platinum.



Protege tu mirada

Este verano no podrás evitar vestir tu mirada con uno de los modelos de gafas de sol de la colección Tommy Hilfiger Eyewear. Se trata de una colección de diseño casual con una ergonomía cómoda de llevar, inspirada en las tendencias actuales y elaborada con materiales exclusivos (metal laminado, pasta bicolor...). Además, podrás encontrar una amplia gama de estilos: safari, retro, casual y sportwear.

Pasos con estilo

Don Omar, el famoso cantante de reggaetón, ha creado con el respaldo del buen saber hacer de Umbro una línea de calzado deportivo. Estas zapatillas poseen un diseño influido por el estilo musical del artista latino y una cómoda ergonomía característica de Umbro. Esperemos que pronto lleguen a Europa.

Urban Funke Festival

Levi's Engineered Jeans organizó del 6 al 8 de mayo en Barcelona un Festival basado en el arte urbano, la música y el deporte. Durante esos días los asistentes pudieron participar en actividades de skate, baloncesto y graffiti, así como disfrutar de actuaciones en directo de Violadores del Verso y SFDK, entre otros.

PENTAGRAMA

Miles de notas musicales embriagan nuestro entorno y sin darnos cuenta somos presos de un pentagrama que traspasa las fronteras del deleite auditivo al visual gracias a que prestigiosas firmas han tomado sus acordes para transformarlos en prendas con estilo

POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación



Camiseta de algodón con cuello a la caja. Lo mejor, su estampado a lo western. De Levi's.



Zapatilla deportiva con puntera reforzada en goma y estampado muy original inspirado en el arte del graffiti. De Quiksilver.

EL TÍMIDO CANTAUTOR

Una paleta de colores pálidos y básicos que no se salen de lo común. El amarillo, el blanco y el marrón siempre se suelen esconder tras una guitarra o un bajo de líneas tradicionales. Una camiseta, un pantalón largo ó 3/4 y unas zapatillas deportivas clásicas, pero modernas, nunca suelen fallar en estos artesanos de la música. Derrochan carisma a través de la sencillez y una estética muy casual.



Pantalón cargo 3/4 con bolsillos laterales y cinturón incorporado en la cinturilla. De Liberto.

Cordón de cuero negro anudado en el centro y colgante de nácar rojo en forma de colmillo. De Boss Orange, Hugo Boss.

DE DISEÑO



DIME LO QUE ESCUCHAS...

... Y te diré como vistes. El rock, el hip-hop, el pop, el heavy, e incluso el chillout arrojan notas musicales que llenan la personalidad de quienes las escuchan. Por eso, si tus gustos musicales son muy claros es posible que se reflejen en tu forma de vestir. Así, si el pop tiende hacia una vestimenta casual y de color, la música hard se orienta más hacia el pretérito del binomio blanco y negro.

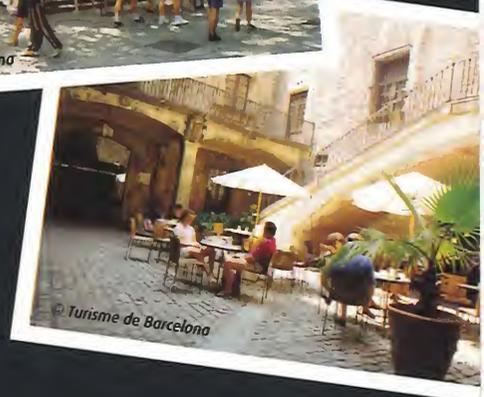
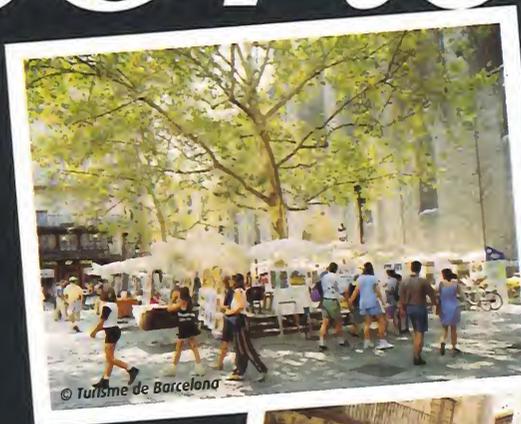


© Turisme de Barcelona

VIAJES

Donde el protagonista eres tú

Barcelona

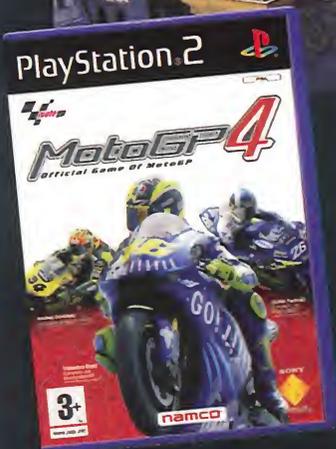


■ En Barcelona no resulta difícil escaparse del bullicio de las calles y del tráfico, y encontrar parajes en los que descansar después de un completo día de turismo. Déjate llevar...

Si vas a asistir a las carreras de motos en Montmeló, visita la Ciudad Condal. Sorpréndete

PlayStation 2 Revista Oficial ha aprovechado este número la coincidencia de dos acontecimientos: la celebración del Gran Premio de Catalunya de Motociclismo en Montmeló el 12 de junio y el lanzamiento de *Moto GP4*, para ofrecerte una trepidante guía por Barcelona. Esta vez sí que no tienes excusas para seguirnos. Y es que, residas donde residas, no te será muy difícil desplazarte hasta la Ciudad Condal. En España, siempre ha habido rivalidad entre Madrid y Barcelona. Rivalidad en lo que a cosmopolitismo se refiere. Rivalidad deportiva. Rivalidad cultural. Rivalidad entre dos de las pasarelas de moda más internacionales: Gaudí o Cibeles. Es el momento de que juzgues por ti mismo.

Aquí, en BCN, sí hay playa. ¿Te imaginas una ciudad plenamente integrada en el siglo XXI abrazada por el mar? Así es Barcelona. Y el *Circuit de Catalunya* es a Barcelona, lo que el Jarama a Madrid. Es la ubicación geográfica de Barcelona la que ha provocado que a lo largo de toda su historia haya estado sumida en un continuo enriquecimiento cultural. Exhibe un rico patrimonio arquitectónico en el que conviven con armonía el gótico y el modernismo, escenas que hacen que un paseo por sus calles no dejen indiferente al turista. Además, cuenta con cinco edificios declarados Patrimonio de la Humanidad. Para el momento en el que te sientas empachado de gente, tráfico y consumismo, no ☐



MOTO GP 4

Tras los éxitos de Sete Gibernau en Moto GP. Pedrosa en 250cc y Barberá en 125cc, la afición a las dos ruedas ha alcanzado cotas impensables. Ahora, *Moto GP 4*, ha actualizado los equipos, pilotos y circuitos, y ha añadido las categorías de 125cc y 250cc.

CIUDAD OLÍMPICA

La playa de la Barceloneta conduce a la Villa Olímpica, la antigua residencia de los atletas durante los Juegos Olímpicos de Barcelona 92. El puerto olímpico, con más de 40 bares y restaurantes es ideal para el ocio.



DEPORTES NAÚTICOS

Junto a las facilidades que supone estar pisando una ciudad con mayúsculas, el hecho de que Barcelona cuente con mar, añade una multitud de ofertas de ocio, como los deportes náuticos.

■ tienes que abandonar Barcelona en busca de nuevos aires. Dispone de más de cuatro kilómetros de playas urbanas e importantes zonas verdes. Y si has venido a descansar, lo mejor es que aparques el coche (o la moto, claro) y utilices su amplia red de transporte público. Dado que la Ciudad Condal es en sí un enorme museo, resulta complicado hacer una recomendación de lugares a visitar. Como siempre, esto es sólo una pequeña guía.

Inexcusable resulta un paseo por La Rambla. Transcurre entre la plaza de Catalunya y el puerto, y todo su recorrido está acompañado de quioscos de prensa, libros, pájaros y flores. Cuando ya hayas visitado el barrio Gótico y la plaza de Sant Jaume, donde se ubica el *Palau de la Generalitat*, encamínate hacia el *Parc Güell*. Diseñado por Gaudí, significa un intento de sembrar una urbanización en medio de la naturaleza. En sus 20 hectáreas de extensión (equivalente a 20 campos de fútbol), es imposible encontrar una línea recta. Sus curvas y sinuosidad, contribuyen a

que se cree una esfera mágica, como si de un cuento de hadas se tratara.

Antes de abandonar la ciudad, no te olvides de contemplar La Sagrada Familia...

A la hora de buscar alojamiento, Barcelona dispone de una variopinta oferta. Desde los Juegos Olímpicos de 1992, se multiplicaron los hoteles, los apartamentos turísticos, los albergues de la juventud y los *campings*. Sólo para sibaritas: un total de nueve estrellas de la prestigiosa guía Michelin distinguen a la ciudad.

Además, estás de suerte. Desde el pasado mes de marzo, hasta marzo de 2006, celebra el año de la alimentación, cocina y gastronomía. Más de un centenar de actividades rinden homenaje a la cocina catalana. Y cuando la noche cae y la estatua de Colón vigila la ciudad, es el momento de disfrutar de una de las veladas más apreciadas de la geografía española. Hallarás bares, restaurantes y discotecas abiertos hasta que avise el sol.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Vudú, una antigua modelo de armas tomar, una bruja y un puñado de skaters reinan en Internet

DOMINO

Tony Scott lleva al cine la sorprendente vida de Domino Harvey (hija del actor Lawrence Harvey), que abandonó su carrera de modelo en la agencia Elite para convertirse en cazarrecompensas.



www.dominomovie.com

BEWITCHED

Nora Ephron (*Algo Para Recordar*) dirige y escribe esta comedia inspirada en la serie de TV de los 60. La nueva Samantha tiene el rostro de Nicole Kidman.



www.sonypictures.com/movies/bewitched

LORDS OF DOGTOWN

La directora de la polémica *Thirteen* recrea la vida de los míticos *Z-Boys*, los chavales que reinventaron el *Skate* durante los años 70. El guión es obra de Stacy Peralta, toda una leyenda del universo del monopatín.



www.lordsofdogtown.com

THE SKELETON KEY

Una terrorífica historia de Vudú, obra del guionista de *The Ring* (la versión americana), en la que Kate Hudson pasará los peores momentos de toda su carrera.



www.theskeletonkeymovie.com



TÍTULO ORIGINAL: SW EP III: REVENGE OF THE SITH
 DIRECTOR: GEORGE LUCAS
 GUIÓN: GEORGE LUCAS
 REPARTO: EWAN MCGREGOR, HAYDEN CHRISTENSEN, NATALIE PORTMAN, IAN MCDIARMID, SAMUEL L. JACKSON, PETER MAYHEW, CHRISTOPHER LEE.
 GÉNERO: CIENCIA FICCIÓN
 PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
 DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX

POR BRUNO SOI

STAR WARS (EPISODIO III)

LA VENGANZA DE LOS SITH

La historia de cómo un joven Jedi llamado Anakin se convirtió en Darth Vader...

Para cuando leáis estas líneas, la última entrega de *Star Wars* habrá llegado a los cines de todo el mundo, dando fin a una trama argumental iniciada en 1977 con aquel mítico «Hace mucho, mucho tiempo en una galaxia muy lejana...». Aunque esperada desde hace años, eso no hace menos terrible la caída a los infiernos de Anakin y la práctica extinción de los caballeros *Jedi*, a manos de un señor *Sith* camuflado de Canciller. En *SW Episodio III: La Venganza De Los Sith*, Palpatine desvelará al fin sus perversos planes, utili-

zando el ejército clon de la república para acabar con los *Jedi*, con la inestimable ayuda del joven Skywalker. El futuro Darth Vader combatirá a su maestro Obi-Wan Kenobi, entre los ríos de lava del planeta *Mustafar*, en un duelo final que sellará para siempre el destino de ambos personajes. Mucho más oscura que sus predecesoras, *La Venganza De Los Sith* ha sido la primera película de las seis que componen el universo *Star Wars* en obtener la clasificación PEGI-13 en EE.UU. Aquí no hay entranables peluches tipo *Ewok*, ni niños encantadores

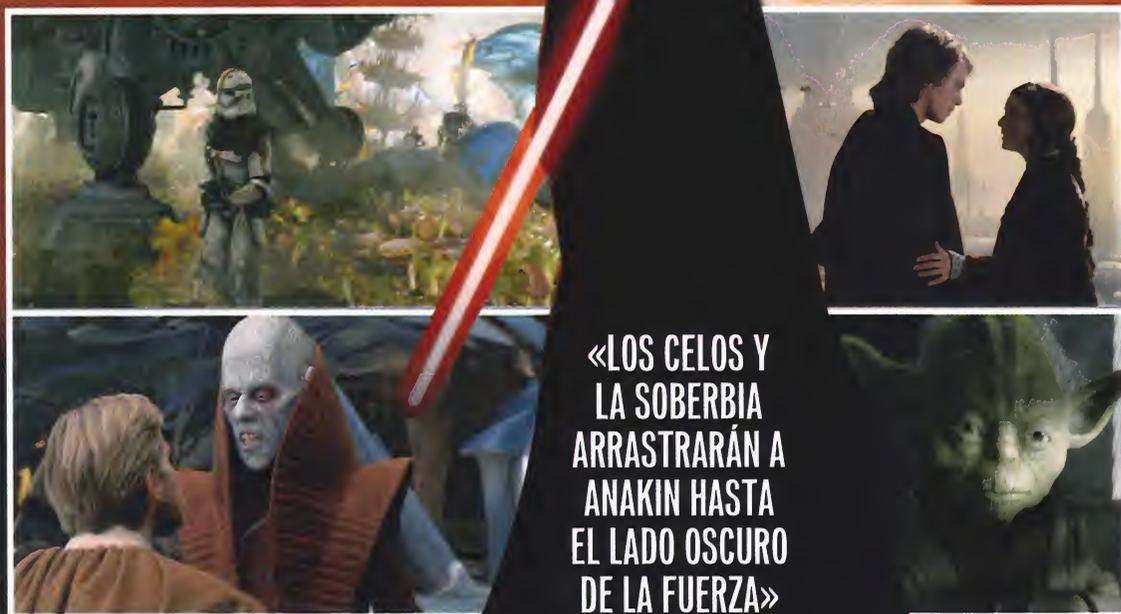
(C) LUCASFILM LTD. & TM. ALL RIGHTS RESERVED



■ Jimmy Smits interpreta a Bail Organa, futuro padre adoptivo de la princesa Leia

CINE

Lo mejor de la cartelera



«LOS CELOS Y LA SOBERBIA ARRASTRARÁN A ANAKIN HASTA EL LADO OSCURO DE LA FUERZA»

EL REGRESO DE CHEWBACCA

Uno de los incontables alicientes del *Episodio III* es el reencuentro con uno de los personajes más entrañables del universo *Star Wars*. Chewbacca y el resto de los *wookies* que habitan el planeta *Nashyyyk* combatirán a los ejércitos separatistas de Dooku y la Federación de Comercio.



pilotando vainas de carreras: el *Episodio III* muestra las Guerras Clon en todo su terrible apogeo, gracias a los impresionantes efectos especiales de Industrial Light & Magic (esperad a ver al General Grievous). Una película magistral que tendrá su continuación... en la IV. Sí, señores. George Lucas acaba de anunciar que prepara una serie de televisión, de imagen real, que tendrá lugar entre los Episodios *III* y *IV*, durante los años del Imperio. Lejos de terminar el universo, y el negocio, *Star Wars* no ha hecho más que empezar.



El general Grievous llevará a cabo una auténtica masacre entre los Jedi



Obi-Wan Kenobi y Anakin sellarán su destino en el planeta Mustafar

POR B.S.

EL SITE DEL MES

www2.foxsearchlight.com/nwnd

Night Watch

*Cine fantástico
Made in Rusia*

Acción, terror y ciencia ficción son los ingredientes de esta ambiciosa película rusa, la primera de una trilogía que se ha convertido en una de las sensaciones de la red en las últimas semanas. Nochnoi Dozor (su título original) plantea un hipotético combate entre las fuerzas de la luz y la oscuridad, un duelo interminable arbitrado por unos misteriosos seres, los Night Watch. Para saber más, visita su página oficial.



POR ISABEL GARRIDO

MILLONES

Danny Boyle trata de hacernos creer en los milagros

Lo consigue, o por lo menos nos arranca sonrisas, nos hace mantener un nudo en la garganta en más de una ocasión, y encima pasamos un rato bien entretenido. El director que debutó en 1994 con *Tumba Abierta* y que nos trajo dos años después *Trainspotting*, viene ahora con un cuento que discurre entre la realidad y los sueños, entre la inevitable amargura de la vida y la esperanza que siempre viene con ella. Todo ello a través de una historia ingeniosamente trazada para que cada pieza del guión encaje con una lógica aplastante pero con los interrogantes justos para hacernos, si no creer en que algo mágico puede pasar en las circunstancias más adversas, por lo menos reflexionar un poco. En ciertos aspectos puede recordar a aquel *Big Fish* de Tim Burton. La diferencia es que ahora los protagonistas son dos niños (con una solvencia y credibilidad increíble) que tras perder a su madre, vivirán lo que uno de ellos cree ser un milagro. Anthony (Lewis McGibbon) es un «realista» prematuro y Damian (Alex Etel) es un incorregible y maravilloso soñador...



TÍTULO ORIGINAL: MILLIONS
DIRECTOR: DANNY BOYLE
GUIÓN: FRANK COTTRELL BOYCE
REPARTO: ALEX ETEL, LEWIS MCGIBBON,
DAISY DONOVAN, JAMES NESBITT,
CHRISTOPHER FULFORD
GÉNERO: TRÁGICOMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX
(HISPANO FOXFILM)



TÍTULO ORIGINAL:
LAND OF PLENTY
DIRECTOR:
WIM WENDERS
GUIÓN: MICHAEL MEREDITH Y
WIM WENDERS
REPARTO: MICHELLE WILLIAMS,
JOHN DIEHL, SHAUN TUBBS,
WENDELL PIERCE
GÉNERO: TRAGEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: KARMA FILMS



POR ISABEL GARRIDO

TIERRA DE ABUNDANCIA

Una visión distinta de EE.UU. rodada en dieciséis días

El director de películas tan geniales como *El Cielo Sobre Berlín* o *El Amigo Americano*, se pasó por Madrid para presentar en persona una película para la que «hemos tenido una libertad absoluta», según nos contaba. Todo gracias a un presupuesto muy bajo (¡bajísimo!), porque «en el cine de hoy en día parece que cuanto más dinero tienes menos libertad dispones para decir lo que quieres. En fin, si esto es así nosotros hemos tenido una libertad infinita», bromea Wim Wenders, un director que podría permitirse el lujo de emplear tiempo y dinero gracias al prestigio que se ha granjeado a costa de imaginación, calidad y mucha densidad filosófica escondida en todos y cada uno de sus planos (al fin y al cabo es tan alemán como Kant). En *Tierra De Abundancia* cuenta la historia de un Quijote, Paul (J. Diehl) que ve enemigos terroristas en todas partes (como el buen manchego en los molinos) y su realista Sancho Panza, Lana (M. Williams), criada fuera de Estados Unidos.

Por Isabel Garrido

LA SEMILLA DE CHUCKY

Llega Glen, el hijo de Chucky, la «oveja blanca» de la familia

DIRECTOR: DON MANCINI.
REPARTO: JENNIFER TILLY, HANNAH SPEARRITT, JOHN WATERS, DEBBIE LEE CARNINGTON
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UNIVERSAL PICTURES IBERIA
TIPO DE DVD: DVD-9.
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO (TODOS EN 5.1 SURROUND)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO

P.V.P.: SIN CONFIRMAR



A pesar de ser una película de «terror», lo cierto es que tiene mucho de parodia crítica y humor. Para empezar, Glenn, el hijo del matrimonio Chucky-Tiffany, igual que en su día lo intentara Michael Corleone, quiere que su familia no sea tan perversa como antaño y resucita a sus padres para asistir a la adaptación hollywoodiense de su historia de «amor y destrucción». Pero como el mismo hijo del Padrino, pronto se da cuenta que sus padres no tienen remedio.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Inexistentes, incalificable.

VALORACIÓN: 3/5

Esta película, que se estrenó en cine en diciembre del año pasado, llega con la única intención de ofrecer una sesión hogareña de palomitas de microondas y algún sobresalto inofensivo.

■ El «remendado» Chucky vuelve para convertirse en la pesadilla de su hijo, un joven muñeco lleno de «energía positiva»



■ Leonardo di Caprio tenía muchas esperanzas en los Oscar de este año gracias a su interpretación de Howard Hughes



Por Isabel Garrido

EL AVIADOR

Llega la adaptación en DVD de la última de Scorsese



DIRECTOR: MARTIN SCORSESE
REPARTO: LEONARDO DI CAPRIO, CATE BLANCHET, JOHN C. REILLY, ALEC BALDWIN, KATE BECKINSALE, JUDE LAW, ALAN ALDA
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN D.D. 5.1.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS.

P.V.P.: 19.99 €

Después de *Gangs Of New York*, Martin Scorsese repite con Leonardo di Caprio para que interprete a Howard Hughes, el excéntrico productor de cine además de piloto. Di Caprio consiguió el Globo de Oro al mejor actor, pero en los Oscar cedió ante el protagonista de *Ray*, Jamie Foxx. En cuanto a las grandes categorías, *El Aviador* perdió por la mano ante Clint Eastwood y su *Million Dollar Baby* (Mejor película y director). Sólo Cate Blanchett como Katherine Hepburn (con permiso de la memoria de la diva y de sus fans) consiguió una estatuilla de las destacables para la película de Scorsese.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

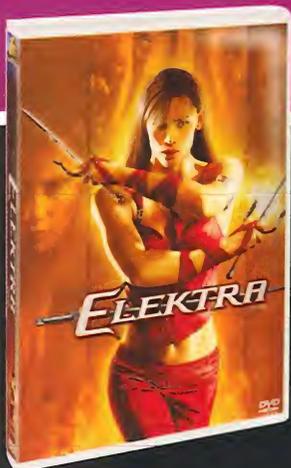
Un tráiler promocional... ¿Tendremos que esperar a una edición especial más sugerente?

VALORACIÓN: 4/5

Pero no llevarse «equis» Oscar no significa que estemos ante un largometraje que no merece la pena. Como *Finding Neverland*, *El Aviador* es una película que merece tener en el salón de casa. A pesar de la falta de extras se puede disfrutar de su excepcional fotografía y de su sonido en 5.1.

DVDVIDEO

El mejor cine para disfrutar en casa



DIRECTOR: ROB BOWMAN
REPARTO: JENNIFER GARNER, TERENCE STAMP, GORAN VISNJIC, WILL YUN LEE, GARY-HIROYUKI TAGAWA
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 19,99 EUROS €



Por Bruno Sol

ELEKTRA

La muerte va vestida de rojo

Puede que la adaptación cinematográfica de *Daredevil* no alcanzara el éxito esperado, pero descubrió para la gran pantalla a una actriz que ya había demostrado sus dotes para la acción en la exitosa serie de TV *Alias*. Jennifer Garner bordó su papel de Elektra, la asesina a sueldo creada por Frank Miller, hasta el punto de convencer a los ejecutivos de Fox de la necesidad de producir este *spin-off*, dirigido por Rob Bowman. La elección de Bowman no fue una idea afortunada, sobre todo tras ver su anterior incursión en el cine de acción (la muy plomiza *El Imperio Del Fuego*). Una cosa es filmar historias de marciales y conspiraciones gubernamentales (Bowman dirigió muchos episodios de *Expediente X*, así como su adaptación a la gran pantalla) y otra muy distinta plasmar en el celu-

loide a uno de los personajes femeninos más respetados del universo del cómic. Ni siquiera la participación de Terence Stamp como Stick, el maestro ciego que instruye a Elektra en las mortíferas artes *ninja*, logra elevar el tono de una trama que no está a la altura de su protagonista. **CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5** Los únicos extras son cuatro avances de futuros lanzamientos Fox: *Los Cuatro Fantásticos*, *Ice Age 2* y *Entre Copas*. Esto huele a edición especial en camino, quizá dentro de unos meses. **VALORACIÓN: 3/5** La presencia de Jennifer Garner y algunas contadas escenas de acción son lo único reseñable de un largometraje de superhéroes tan parco en encanto como en extras.



TODO COMENZÓ EN DAREDEVIL...

Jennifer Garner fue la sorpresa más agradable que deparó *Daredevil*, una película demasiado oscura para el mercado juvenil al que suele ir dirigido el cine de superhéroes. La cara de palo de Ben Affleck tampoco ayudó demasiado al éxito de la película.

DVD
EL MEJOR CINE PARA
DISFRUTAR



por B.S.

ASTROBOY: SERIE TV

DIRECTOR: MICHAEL HACK
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN/ESTADOS UNIDOS
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: 6 DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN ESTÉREO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS.

PRECIO: 34,99 €

Disfruta en casa de uno de los grandes héroes del manga

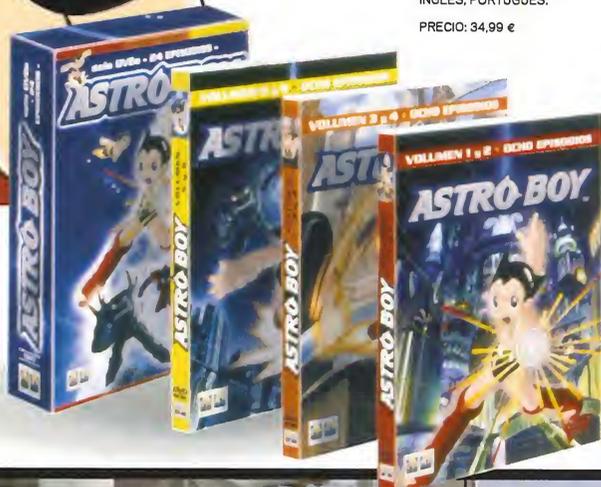
Toda una institución en Japón y Estados Unidos, *Astroboy* es la creación más conocida de Osamu Tezuka, el hombre que sentó las bases del cómic japonés a finales de los años 40. Esta última adaptación animada, producida por Sony, es la misma que ha inspirado el videojuego de Sega y llega ahora a España en forma de 6 DVD.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5

Sólo incluye tráilers de otros lanzamientos de Columbia, incluyendo *Steamboy*.

VALORACIÓN: 4/5

La carencia de extras es la única pega que hemos podido encontrar a este magnífico lanzamiento. Nada menos que 6 DVD con 24 episodios en total, protagonizados por un personaje mítico.



Los hermanos Wayans en una de esas «exageradas comedias» que tanto gustan al público estadounidense

por I.G.



DOS RUBIAS DE PELO EN PECHO

Los «Wayans Brothers» se guisan y se comen esta comedia en la que dos negros «de pelo en pecho» terminan hechos unas pinpollos y explosivas rubias de la playa de Malibú.

Las situaciones estrambóticas son previsibles, pero aún así consiguen arrancar la carcajada.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Comentarios, documentales, filmografías, tráiler.

VALORACIÓN: 3/5

Para tardes de «estudio ficticio» en casa de uno de nuestros colegas del «Insti» o la «Facul».

DIRECTOR: KEENEN IVORY WAYNS.
REPARTO: SHAWN WAYNS, MARLON WAYNS, JAIME KING, FRANKIE FAISON, JONHN HEARD.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, ALEMÁN, INGLÉS E ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN, ITALIANO Y TURCO
P.V.P.: 19,99 €

El Jesús de Mel Gibson, Jim Caviezel, se presenta en esta producción como un concienzudo golfista



por I.G.



BOBBY JONES, LA CARRERA DE UN GENIO

Una de esas películas en las que la fuerza de voluntad tiene mucho que decir, pero también la máxima de que «el amor mueve montañas». Basado en la historia del golfista Bobby Jones, Caviezel y Forlani protagonizan esta historia.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Tomas falsas, comentarios, escenas eliminadas y numerosos documentales.

VALORACIÓN: 2/5

Película larga y densa, para amantes de dramas sobre la superación humana con cuidada ambientación.

DIRECTOR: ROWDY HERRINGTON
REPARTO: JIM CAVIEZEL, CLAIRE FORLANI, JEREMY NORTHAM, MALCOLM MCDOWELL.
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y FRANCÉS (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ETC.
P.V.P.: 19,99 €

NOTICIAS

por Bruno Sol

ZONA-1

Robert Rodriguez desvela algunas de las sorpresas que ofrecerá la edición DVD de *Sin City*



UNA FORMA DIFERENTE DE VER SIN CITY

Aún todavía no se ha estrenado en los cines españoles y ya tenemos información de lo que ofrecerá la edición DVD de *Sin City*. Rodriguez ha confirmado que incluirá un segundo DVD, además del de la película, en el que será posible ver de forma independiente las tres historias que componen el filme, con metraje inédito. Y al igual que en sus anteriores DVD, habrá un «10 minute Cooking School» presentado por Rodriguez, donde nos enseñará a preparar un «Desayuno Sin City».

NOTICIAS

ZONA-2

Hollywood sigue explotando al máximo el carisma de Vin Diesel

UN HÉROE DE ACCIÓN SIN UN PELO DE TONTO

Aunque últimamente se haya decantado por el cine familiar (*Un Canguro Super Duro*), Vin Diesel sigue siendo el referente en cine de acción. Y a falta de novedades en este género, nada mejor que reeditar algunos de sus antiguos éxitos. La edición especial de *xx* (Columbia TriStar HV) incluye comentarios de

audio y un cortometraje que justifica la ausencia de Xander en la secuela *xx2*

Estado de Emergencia. El montaje del director de *Las Crónicas De Riddick* (Universal) incorpora 15 minutos inéditos de metraje y un segundo DVD repleto de extras.





Patricio y Bob Esponja inician una aventura por los lugares más peligrosos del océano en busca de la corona del rey Neptuno



Barbra Streisand interpretan a los padres de Ben Stiller en esta secuela de Los Padres De Ella



Ralph Macchio, una estrella fugaz del firmamento hollywoodiense de los años 80

por B.S.



BOB ESPONJA LA PELICULA

El sinpar Bob, héroe televisivo de la factoría Nickelodeon, protagoniza su primer largometraje en compañía de su inseparable Patricio. Entre sus incontables atractivos, la voz de Scarlett Johansson (en la versión original) y un cameo del incombustible David Hasselhoff.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Tres documentales, storyboards, tráiler de cine.

VALORACIÓN: 4/5
Al igual que la serie de TV, la película *Bob Esponja* hará las delicias no sólo de los niños, sino de los espectadores adultos gracias a un guión tronchante y el encanto de su protagonista.

DIRECTOR: STEPHEN HILLENBURG
REPARTO: EN V.O. BILL FAGERBAKKE, TOM KENNY, SCARLETT JOHANSSON, ALEC BALDWIN
GÉNERO: ANIMACION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y FRANCÉS (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 17,95 €

por B.S.



LOS PADRES DE ÉL

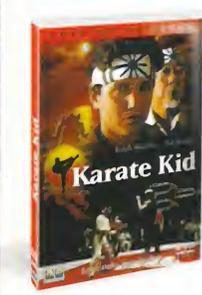
La taquillera *Los Padres De Ella* tiene su continuación en un nuevo guión de John Hamburg, que vuelve a poner al sufrido Greg Follen (Ben Stiller) en las situaciones más cómicas. Y para animar aún más la fiesta, se le suman los estrafalarios padres de Follen, Dustin Hoffman y Barbra Streisand.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
20 escenas eliminadas. Tomas Falsas. 5 Documentales. Comentarios de audio. Tráiler.

VALORACIÓN: 5/5
Igual de divertida que su predecesora, *Los Padres De Él* atesora momentos desternillantes. Y la edición DVD es fantástica.

DIRECTOR: JAY ROACH
REPARTO: BEN STILLER, ROBERT DE NIRO, DUSTIN HOFFMAN, BARBRA STREISAND, BRYTHE DANNER, TERI POLO, OWEN WILSON
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS.
P.V.P.: 19,95 €

por I.G.



KARATE KID ED. ESPECIAL

Curioso, de los tres actores que encabezan el reparto, los dos secundarios han conseguido mayor y mejor palmarés (E. Shue y P. Morita) que el protagonista absoluto y sex-symbol para adolescentes del momento, Ralph Macchio. En todo caso el «boom» de la película en los 80 merecía esta edición especial.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Comentarios, documentales, Making Of y tráileres.

VALORACIÓN: 4/5
Karate Kid supuso, aunque fuera de modo superficial, un nuevo modo de entender las artes marciales y la filosofía oriental para muchos adolescentes occidentales.

DIRECTOR: JONH G. AVILDSÉN
REPARTO: RALPH MACCHIO, PAT MORITA, ELISABETH SHUE
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO Y FRANCÉS (TODOS EN DOLBY SURROUND)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, PORTUGUÉS, DANÉS, INGLÉS, ETC.
P.V.P.: 19,99 €

AGOTADOS los números del 1 al 20

NUMEROS ATRASADOS

REVISTA Nº 47
Demos Jugables:
Need For Speed Underground 2, W.R.C. 4, Jak 3, Los Increíbles, Esto Es Fútbol 2005, Sega Super Stars, Tiger Woods PGA Tour 2005, Jackie Chan Adventures, Adiboo y Los Ladrones De Energía.

REVISTA Nº 48
Demos Jugables:
The Getaway, Prince Of Persia, Forgotten Realms: Demon Stone, Dancing Stage Fusion, Athens 2004, Soul Calibur 2, Moto GP3, Fren-Ze.

REVISTA Nº 49
Demos Jugables:
Mercenarios, Rumble Roses, Nanobreaker, Metal Slug 3, MegaMan X8, Burnout 3, Pro Evolution Soccer 4, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Van Helsing, Tekken 4.

REVISTA Nº 50
Demos Jugables:
Death By Degrees, Ace Combat: Jefe De Escuadrón, King Of Fighters: Maximum Impact, Viewtiful Joe 2, Legend Of Kay, T.M.Ninja Turtles, Moto GP 3, Prince Of Persia: Las Arenas..., Smash Court Tennis P.T. 2, Transformers.

REVISTA Nº 51
Demos Jugables:
Metal Gear Solid 3, Snake Eater, Area 51, Cold Winter, Constantine, Mega Man X8, W.R.C. 4, Ratchet & Clank 3.

REVISTA Nº 52
Demos Jugables:
Juiced, Enthusia Professional Racing, TimeSplitters: Futuro Perfecto, Fight Night Round 2, Full Spectrum Warrior, Bob Esponja: La Pelicula, Rugby 2005, Jak 3, Killzone.

Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo. Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es. * Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre:

Dirección: Población:

C.P. Provincia: Teléfono:

Forma de Pago:

Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Giro Postal Nº (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

Tarjeta de Crédito Nº Titular:

Fecha Caducidad Firma Titular (imprescindible):

CÓMIC

Universos de papel

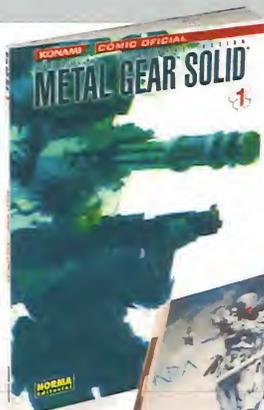


NILES & TEMPLESMITH, UNA NUEVA VISIÓN DEL TERROR

Steve Niles y el australiano Ben Templesmith inauguraron con *30 Días De Noche* (Devir, 10 €) una fructífera colaboración que se ha traducido en la edición de otros dos títulos más, que han supuesto una bocanada de aire fresco dentro del género del terror. La originalidad de la trama de *30 Días De Noche* (unos vampiros asolan un pueblecito de Alaska bajo la impunidad que les ofrece la larga noche ártica) llamó la atención de Sam Raimi, que prepara su adaptación cinematográfica. Si no podéis esperar a ver el resultado en cine, no os perdáis *Días Oscuros* (Devir, 12,50 €), la secuela de *30 Días De Noche* y *Criminal Macabre* (Norma, 16 €), protagonizado por un detective privado que trata con zombis y fantasmas.



Por Bruno Sol



■ Meryl presenta un aspecto de lo más seductor bajo el prisma de Ashley Wood



METAL GEAR SOLID

GUIÓN: KRIS OPRISKO
DIBUJANTE: ASHLEY WOOD
EDITORIAL: NORMA
P.V.P.: 17,00 €

Entre sus cuidadas páginas, el manual de *MGS3 Snake Eater* ofrecía un breve cómic que describía las habilidades del protagonista. Aquellas viñetas, ilustradas por Ashley Wood, eran sólo un aperitivo de lo que preparaba Konami: nada menos que la recreación en papel de *Metal Gear Solid*, el memorable juego de PSone de 1998. El férreo control de Hideo Kojima no ha permitido a Kris Oprisko tomarse excesivas libertades con el guión, pero la ausencia de sorpresas se compensa con las ilustraciones de Ashley Wood, sencillamente magistrales. Como curiosidad, sólo citar que Wood ya había colaborado anteriormente con Konami en el diseño de personajes de *Contra: Shattered Soldier* de PS2.



■ Straczynski y Romita Jr, son uno de los equipos que mejor han sabido dar vida a Spiderman



■ El rompedor estilo gráfico de Ben Templesmith os pondrá los pelos de punta



Por V.F.B.

GUIÓN:
J. MICHAEL STRACZYNSKI
DIBUJANTE:
JOHN ROMITA JR.
EDITORIAL: PANINI COMICS
P.V.P.: 15 €

Cuando el novelista y guionista de la serie de TV *Babylon 5*, Michael Straczynski, aceptó hacerse cargo de *Amazing Spider-Man* tenía claro que el arácnido necesitaba una reorientación radical. Y se la dio: en las 20 primeras páginas se las arregla para crear una serie de personajes (desde el enigmático Ezequiel al malévolo Morlun) que dan una vuelta completa al mundo de Peter Parker, complicándole en una de las sagas más apasionantes de los últimos años. El dibujo de John Romita Junior es de lo mejor que hemos visto en un autor que no ha dejado de evolucionar desde sus ya lejanos tiempos en *X-Men*. Este tomo recopila las siete primeras historietas, incluyendo el especial dedicado al 11-5.

KESSEN III

Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial te alistan junto a Nobunaga Oda para unificar Japón con Kessen III. Si quieres conseguir uno de los 20 juegos que sorteamos junto a un magnífico estandarte para liderar tus tropas (160 cm x 60 cm), tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 de junio.

20
LOTES

JUEGO
+
ESTANDARTE



¿A qué género pertenece Kessen III?

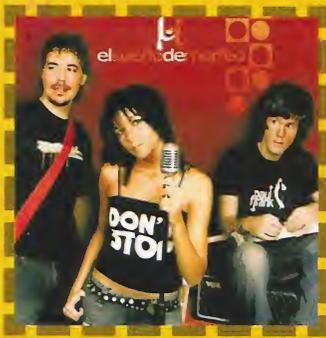
A) Plataformas B) Deportivo C) Estrategia



CONCURSO «KESSEN III»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **kessenps2**, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **kessenps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de junio.



EL SUEÑO DE MORFEO

Sonidos con gran personalidad, letras sencillas pero con mucho sentido... Un sueño del que no querrás despertar con cada uno de los 12 temas que incluye el disco. El Sueño de Morfeo es una colección de buenas canciones que fusiona sonidos pop, rock y celta. Un estilo que recuerda a los irlandeses The Corrs sólo que con un remarcado acento folk español.

el sueño de morfeo



David, Juan y Raquel nos abren las puertas de sus sueños y nos cuentan cómo fueron sus inicios antes de triunfar

El Sueño de Morfeo, ¿un grupo formado por sus integrantes o por la iniciativa del marketing?

David: Es un grupo con una trayectoria y una historia. No hemos nacido de la nada. Llevamos años luchando por este sueño.

Raquel: David había formado un grupo que se llamaba *Xemá*, al que me incorporé en 2001. Estuvimos trabajando juntos e incluso grabamos un disco con una discográfica independiente en Barcelona. Juan también venía de otro grupo, *Hard-Ups*, con disco y todo.

Juan: Y nuestros caminos se unieron, me uní a *Xemá* en sus últimos meses.

D: No del todo. Aunque *Xemá* era más acústico, tiene en común con *El Sueño de Morfeo* la fusión pop-celta.

Después de sacar el disco con *Xemá*, *Del Interior*, nos dimos cuenta de que teníamos que endurecer un poco más el sonido, y es cuando Juan se incorporó al grupo aportando sonidos más *rockeros*...

J: Y poco después *Xemá* se disolvió. (Risas) Fui el causante de la ruptura...

D: El *rock* de Juanillo nos permitió endurecer la base y remarcar cada uno nuestro estilo: el *pop* de Raquel, el *rock* de Juan y el celta, que es el mío.

R: Son los tres factores que definen *El Sueño de Morfeo*...

Para haber conseguido hacer realidad *El Sueño de Morfeo* ¿qué habéis tenido que dejar atrás o a qué cosas habéis tenido que renunciar?

R: No sólo por *El Sueño de Morfeo*, sino por la música en general, volvería a dejar mi tierra, Canarias, mi paraíso y mi familia. Ha sido un sacrificio muy grande, pero merece la pena...

D: Es una de las cosas que más admiro de Raquel, que con 18 añitos se aventurara en un mundo tan indeciso. Y yo... (orgulloso de su decisión) renuncié a una vida sosegada; dejé la carrera de Económicas para dedicarme por completo a la música y desde el 97-98 he echado muchísimas horas de dedicación por la permanencia de un grupo de música.

J: He tenido que sacrificar a mis seres queridos y amigos, aunque no los tengo tan lejos como Raquel...

Sin *Los Serrano*, ¿dónde estaríais ahora?

D: Nadie lo puede negar, *Los Serrano* ha sido un trampolín increíble pero, sinceramente, la baza más fuerte de *El Sueño de Morfeo* son las canciones. Hemos cuidado mucho que los doce temas que incluye el disco sean buenos.



PSP: SUEÑO DE DIOS

Durante la entrevista, Juan y David, ojeaban la revista y ante el reportaje de PSP que publicamos el mes pasado nos preguntaron cómo era jugar con la portátil de Sony. Se la enseñamos, la probaron (incluso Raquel, que le encantó jugar al *Rally X*) y quedaron atónitos ante sus sorprendentes gráficos y perfecta jugabilidad.

POR ANA MAREQUEZ
FOTOGRAFÍA: JAVIER BAIJISTA

MÚSICA

La actualidad musical al completo



«SOMOS UN GRUPO CON UNA
TRAYECTORIA Y UNA HISTORIA.
NO HEMOS NACIDO DE LA NADA
LLEVAMOS MUCHOS AÑOS
LUCHANDO POR ESTE SUEÑO»



DAVID



RAQUEL



JUAN

R: La serie nos ha servido de carta de presentación, pero no para estar en los primeros puestos en la lista de ventas.

¿Cuál es vuestra fuente de inspiración?

J: La vida...

R: Las letras tratan mucho el desamor, pero también se abordan otros temas como *Hoy Me Iré*, que habla de cuando dejé mi tierra para irme a Oviedo con David y su grupo. O *Cosas Que Dirán*, que es una parodia a las «habladurías». También hablamos del sentido de la vida en *Somos Aire...* Es decir, no nos limitamos sólo a los devenires del amor. Intentamos plasmar en las canciones lo que sentimos y lo que nos pasa.

J: Y es más, el disco es un reflejo de lo que somos. Nadie nos dice lo que tenemos que hacer

D: No hacemos canciones reivindicativas, simplemente son historias que le pueden pasar a todo el mundo. Además, nos gusta el lenguaje directo más que poético.

R: No somos Bécquer... Las canciones de *Xemá* eran más metafóricas y cuando iniciamos *El Sueño de Morfeo* nos propusimos ser claros y sencillos con las letras.

Tenéis gustos diferentes, ¿cómo os podéis poner de acuerdo a la hora de componer?

R: No es difícil, tratamos de compensar los estilos... *Nunca Volverá* define mucho la personalidad del grupo, aunque como es lógico cada uno tiene sus canciones favoritas...

D: A mi me gusta *Ojos de Cielo* y será el siguiente single.

Vuestra agenda de conciertos está muy apretadita, con más de cincuenta conciertos...

D: ¡Y más de ochenta!

J: No nos lo creemos aún.

¿Y qué ofrecéis en vuestros directos?

Todos: ¡Mucha caña!

R: Que el público se lo pase en grande. El otro día tuvimos el primero y es una gozada escuchar a la gente cantar tus canciones.

D: Un intercambio de energía.

¿Cuáles son vuestros sueños?

R: Creo que mi sueño ya se ha cumplido... Simplemente por el hecho de que la gente se haya podido emocionar al escuchar nuestras canciones o haya ido a la tienda a comprarse el disco, es una satisfacción muy grande.

J: Poder vivir de la música...

D: Soñar en la tierra. A veces te tienes que pellizcar para saber que es verdad lo que está pasando.

«LOS SERRANO NOS SIRVIÓ DE CARTA DE PRESENTACIÓN, PERO NO PARA ESTAR EN LOS PRIMEROS PUESTOS DE VENTA»

¿Cuál ha sido vuestra última pesadilla?

J: Después de terminar la carrera de Económicas, soñaba que aún me quedaban asignaturas pendientes.

D: Despertarme y tener la sensación de que todo esto no ha ocurrido. Yo era profe de música y a veces me despierto con el sobresalto de que tengo que ir al colegio.

R: Durante una temporada estuve soñando lo mismo, por eso me leí el libro sobre la interpretación de los sueños. Soñaba que me cortaba una mano y que en la terraza de mi casa había lobos. (*Hemos consultado sus sueños y la mano significa miedo al éxito y progreso, y los lobos advierten de la existencia cercana de traidores*). Pero hace mucho que no tengo pesadillas... Bueno, como hoy es el cumpleaños de Juan, anoche soñé que su madre le regalaba mogollón de camisetas de tirantes, ¡él las odia! (risas).

LOS SECRETOS DE MORFEO

Artista favorito

Raquel: Tengo tantos...

David: The Corrs

Juan: Jimmy Eat World

Un lugar para soñar

R: La Cama

D: Un estudio de grabación

J: Un escenario

Cuando no estás con la música, estás...

R: De compras.

D: Haciendo deporte, ya sea real o con la Play.

J: En la Fnac.

Solo o en compañía

R: La dos cosas.

J: Me gusta la soledad y huir a otro planeta.

D: La compañía, siempre que sea buena.

Un videojuego

R: El Tetris

David y Juan: Pro Evolution Soccer

Los videojuegos, ¿una reciente afición?

J: Más o menos, en la facultad.

D: Yo empecé con PlayStation 2.

¿Un juego para compartir?

J: Mashed

D: Pro Evolution Soccer

Si te suscribes ahora **TE REGALAMOS** una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2



SUSCRIBETE

Sí, deseo suscribirme a la **Revista Oficial de PlayStation 2 - España**

- Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Países: 129 €

Apellidos: Nombre: Edad:
 Dirección:
 Población: C. P.:
 Provincia: Teléfono:

Forma de Pago:

- Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
 - Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
 - Domiciliación Bancaria: Banco/ Sucursal/ DC/ Cuenta/
 - Tarjeta de Crédito nº/ Títular:
- Fecha caducidad// Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a **Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O'Donnell, 12 28009 Madrid.**
 Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@gru-
 ta.es nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir informac-
 jmercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
 * Oferta válida hasta fin de existencias.

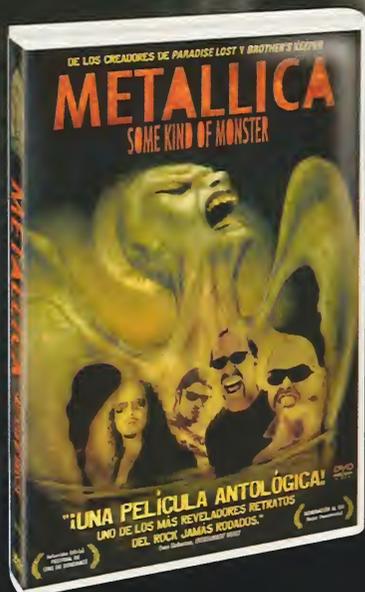
■ Jason, ex-
componente de
la banda



Con eso lleno mi tiempo.
JASON NEWSTED
Recently quit Metallica after 14 years



Salir a meditar bajo el viento.



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, ITALIANO,
PORTUGUÉS, GRIEGO, SERBIO, CROATA,
ESLOVENO, HEBREO
SONIDO: DOLBY DIGITAL (SURROUND EN DISCO 2)
TIPO DVD: 2X DVD-9
COMPAÑÍA: PARAMOUNT

METALLICA

SOME KIND OF MONSTER

**El grupo Heavy más grande de todos los tiempos
exorciza sus demonios en un fascinante psicodrama
Rock donde todos los secretos son revelados...**

Trascendiendo ampliamente los límites del *Metal*, el cuarteto californiano compuesto por James Hetfield (voz y guitarra), Lars Ulrich (batería), Kirk Hammett (guitarra) y Jason Newsted (bajo) (este último recientemente sustituido por el siempre efectivo Robert Trujillo) alcanzaron, durante la década de los 90, cierto *status* de «intocables», que los situaba en una posición prácticamente invulnerable. En 1998, las cifras daban vértigo: 85 millones de discos vendidos, grupo con más actuaciones en directo en USA... Algo, sin embargo, comenzaba a torcerse: crisis creativa, adicciones, disensiones internas, abandonos... Y finalmente el apagón. Cinco años de inactividad que finalizaron con la edición de un nuevo disco de retorno y este intenso documental, narrado con pulso firme por dos especialistas en aterrorizar audiencias adolescentes como son Joe Berlinger y Bruce Sinofsky, en el que los tres supervivientes de la formación original (incluso el desterrado *Newsted* hace su aparición) recorren el velo de secretismo y misterio que rodeó su desaparición y posterior regreso.

calidad de los extras: 5/5

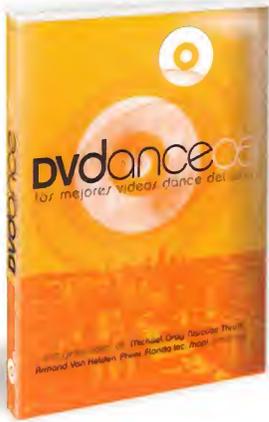
Un disco completo dedicado a este capítulo: 40 escenas adicionales, entrevistas, comentarios, tráilers, un *video clip*, subtítulos en castellano, información variada... Verdaderamente, no se puede pedir más.

valoración: 4/5

Desde las tiernas reuniones familiares hasta las turbulentas sesiones de terapia psicológica a que se sometió el cuarteto durante las tensas sesiones de grabación de su último álbum, las cámaras se adentran en lo más recóndito de la problemática intimidad del grupo, en un curiosísimo ejercicio de equilibrio imposible entre la introspección y el exhibicionismo. Un arduo proceso creativo en el que van manifestándose, con toda su crudeza, los viejos resentimientos, las antiguas rencillas y las eternas colisiones de egos que (gracias, en gran medida, a la incansable labor del psiquiatra de guardia y la paciencia infinita del productor) se superan, trabajosa pero felizmente en aras de la nueva criatura de los «hombres de negro». Una extraordinaria descarga de sinceridad brutal que les ha devuelto, sin transición, a su casi perdido lugar de privilegio. «Tremendous».



■ La banda más importante del Heavy Metal



Mucho que ver en este DVD...

DVDANCE 05

VARIOS

Bullanguera y colorista selección de clips de los temas que han arrasado y arrasarán en las pistas de baile. Playas, fiestas, deportivos y bikinis a go-gó, en una tónica de optimismo veraniego con especialistas en el género (*Narcotic Thrust, Europa XL, DB Boulevard, Angel City...*), agradablemente rota por el impecable Armand Van Helden, las animaciones digitales de Tiga, la fusión árabe-brasileña de Noferini y el descaro de Benny Benassi.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

No existe capítulo de «extras».

VALORACIÓN: 3/5

House playero, Techno, Dance Pop, Phunk, unas gotas de R'n'B y alguna que otra desconcertante excentricidad, son los sabores básicos de este refrescante combinado (bajo en calorías), generosamente aderezado con grandes cantidades de señoritas esculturales en las poses más insólitas

CARACTERÍSTICAS
 IDIOMAS: INGLÉS
 SUBTÍTULOS: NO
 SONIDO: STEREO
 TIPO DVD: DVD-9
 COMPAÑÍA: EL DIABLO / GRAN VÍA MUSICAL

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

Se confirman dos inminentes visitas del «Boss» Bruce Springsteen a nuestro país en el transcurso de su primera gira en solitario desde el tour *Ghost Of Tom Joad* en 1996. Estos son los lugares y las fechas:

- 1 de junio: Barcelona, Pavelló Olímpic Badalona.
- 2 de junio: Madrid, Palacio de Deportes de la Comunidad.

La artista mejicana Julieta Venegas publica una edición especial en CD-DVD de su exitoso álbum «Si» y regresa para cantar en España. Su nueva gira comienza el día 7 de abril en Puerto de la Cruz (Santa Cruz de Tenerife) y continúa el día 8 en La Palma, el 9 en Alaquas (Valencia), el 12 en Barcelona, el 14 en Zaragoza, el 15 en Ermua y el 16 en Pamplona.



Montse Cortés, uno de los valores más firmes del flamenco de los últimos años, presentó en directo su disco *La Rosa Blanca* en la sala Clamores de Madrid, continuando la gira de presentación de su segundo álbum en solitario.

El próximo 4 de abril sale a la venta la reedición de *Arquitectura Eflimera* en formato *digipack* con 2 CDs y 1 DVD, con el título de *Arquitectura Eflimera Deconstruida*. El CD1 será el disco original con todos sus temas, mientras que el CD2 incluirá todas las remezclas, versiones y temas inéditos incluidos en los 4 *singles* que han publicado hasta la fecha. En total 12 temas con alguna que otra sorpresa, como es el esperadísimo dueto con *Camela*. El DVD incluye todos los *videoclips* de *Arquitectura Eflimera*, tres temas grabados en directo en el Festival de Benicàssim 2004, una entrevista a Olvido y Nacho e imágenes inéditas.

Los británicos *Coldplay* presentaron en vivo, en la sala Pachá, de Madrid, su esperado tercer álbum *X&Y*, en un concierto íntimo para medios y fans. Todo un detalle.

El nuevo álbum de *Chambao* se llama *Pokito* a *Pokito* y está a la venta desde el 25 de abril.



El último trabajo de *Anaraal*, *Pájaros En La Cabaña*, ya es doble disco de platino. Nº1 por tercera semana consecutiva en la lista de ventas de singles con *El Universo Sobre Mí*, Nº1 de descargas en iTunes y toda su discografía en el TOP 55 de la lista de ventas. Batiendo Records...



Tras la desafortunada pérdida de su cantante original, *Los Delinquentes* presentan en directo *El Verde Rebelde*.

Verde Rebelde vuelve en una garrapatera gira de presentación que está siendo un rotundo éxito. Próximas fechas:

- 5 de mayo, Madrid, sala Arena.
- 7 de mayo, Valencia, sala República II.
- 9 de mayo, Castellón, Sala Tal.
- 13 de mayo, Barcelona, Sala Apolo.
- 14 de mayo, Matarró, Sala Clap.
- 16 de mayo, Cáceres, Extremúsica.
- 22 de mayo, Granada, Sala Copera.
- 23 de mayo, Málaga, Sala El Vivero.
- 29 de mayo, Barcelona, Telecogresca.



Entradas a la venta en *Tick Tack Ticket* y puntos habituales.

Entre los días 20 y 22 de mayo, como parte de la programación de las Fiestas de San Isidro de Madrid, la Casa de Campo acogerá WOMADRID, un festival de danza y músicas del mundo que ofrecerá espectáculos simultáneos en cuatro escenarios. También se instalará una carpa con talleres de actividades infantiles y para adultos, un mercado global de artículos de artesanía y una muestra de gastronomía internacional.

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



BRUCE SPRINGSTEEN
DEVILS & DUST SONY/BMG

Un nuevo trabajo que disecciona la cruda realidad de esa América que la televisión no muestra. Una obra tensa y reflexiva, de sonido áspero y alta densidad emocional, que cuenta con el impagable complemento de un DVD con cinco interpretaciones acústicas.



VARIOS
TRIBUTO A LOS CURE
 EL DIABLO/GRAN VÍA MUS. Veinticinco grupos de la ultimísima generación de la «independencia» nacional, rinden tributo a Robert Smith en este doble CD marcado por su carencia de barreras estilísticas: rock, electrónica experimental, mutaciones Pop...



BIO
BAMBAS & BIRITAS
 VOL. 1 BELEZA RECORDS Trabajo intimista y relajante, en el que el Jazz, el Hip-Hop, el Lounge y la electrónica se funden elegantemente con los intoxicantes sabores de la Bossa y el Balanço. Muy paladeable desde el principio al fin.



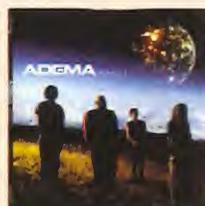
LANA LANE
LADY MACBETH
 FRONTIERS RECORDS / MASTERTRAX La vocalista californiana se rodea de algunos de los músicos más virtuosos del Metal de ambas orillas del Atlántico para dar forma a esta ambiciosa Ópera Rock, basada en el Macbeth de Shakespeare.



YING YANG TWINS
MY BROTHER & ME
 TVT RECORDS Vuelven los «hermanitos» de Atlanta con una nueva ración del Hip-Hop más jueguista y descocado de la escena actual. Rimas desvergonzadas, «funkorro» a granel y macarrez consistente y orgullosa.



VARIOS
CASALATINA 3
 EL DIABLO/GRAN VÍA MUSICAL Tercera entrega de la serie dedicada reunir la mejor música «de club» con influencias latinas de la actualidad, que dirigida esta vez por DJ13 propone una nueva sesión de ritmos orgánico-electrónicos.



ADEMA
PLANETS
 EARACHE/MASTERTRAX Con un millón de discos vendidos en USA de su primer trabajo, el cuarteto californiano de *New Metal* se postula definitivamente para ser el próximo relevo de las estrellas del género. Sus argumentos son simples pero efectivos al 100%.



VARIOS
FILATI PREGIATI
 PARTY MUZIK Dieciocho de los artistas más punteros de la emergente escena electrónica italiana (Sam Paglia, Montefiori Cocktail, Ninfa...) resucitan el romance entre la *Bossa Nova* y el Pop. Para degustar con un martini o una caipirinha.



CHARLES SCHILLINGS
NOT CORRECT
 WAGRAM Segundo larga duración del DJ y «fashion victim» que entrega, para la ocasión, un álbum de Pop electrónico juguetón y chispeante, lindante en ocasiones con el *Electroclash* (*Ragga Rock*). Un hallazgo.

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL-CARPIO



- MOTOR: 1.997 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 138 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 9,3 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 203 km/h
- PESO: 1.417 kg.
- CONSUMO:
- Urbano: 7,4 l/100
- Extraurbano: 4,4 l/100
- MEDIO: 5,5 l/100
- DIMENSIONES
- Largo: 4.342 mm.
- Ancho: 1.840 mm.
- Alto: 1.497 mm.
- Maletero: 365 l.
- Depósito: 53 l.

www.ford.es

(+) COMPORTAMIENTO DINÁMICO, EMPUJE LINEAL

(-) CONTROL DE ESTABILIDAD OPCIONAL

■ GAMA FOCUS
DESDE: 13.900 €
HASTA: 32.000 €
■ VERSIÓN PROBADA:
21.650 €



FORD FOCUS

2.0 TDCI GHIA

Un coche para todo

Es la opción más interesante y racional de toda la gama **Focus**. Es atractivo, funcional, cómodo, amplio y permite, gracias a su motor y su extraordinario bastidor, ciertas alegrías a su conductor. Su virtud principal es la misma que las del anterior **Focus**: su chasis. Es probablemente el mejor en este aspecto de su categoría y la referencia para su numerosa competencia. Ha crecido en cotas, lo que beneficia su habitabilidad y le catapulta (aún más si cabe), como coche apto para cualquier familia capaz de competir en versatilidad con modelos más grandes. Y a esto hay que sumarle su juvenil aspecto (aunque ahora es más serio por fuera y por dentro) y su impecable comportamiento, que se lleva a las mil maravillas con el motor 2 litros turbodiesel, que aunque se muestra poderoso, jamás transmitirá brusquedad al habitáculo. Empuja de forma lineal, y su cambio de 6 velocidades logra sacar todo lo que lleva dentro con unos consumos muy ajustados. Entre lo mejorable destacaríamos los reglajes del asiento y el que el control de estabilidad no venga de serie. Pocos «fallos» para un vehículo tan equilibrado y de precio tan razonable. ■



■ El interior del nuevo **Focus** es menos juvenil que el anterior. Las originales formas conocidas han dado paso a un diseño funcional, elegante pero, sin duda, algo más impersonal. La calidad es, como era de esperar, notable.

DISÑO7,5	MOTOR/PRESTACIONES.....8	ACABADO7,5	CONSUMO8,5	CALIDAD/PRECIO.....8,5	GLOBAL8
----------------	--------------------------	------------------	------------------	------------------------	---------------

OPEL ASTRA GTC

El compacto con el que siempre habías soñado

Todos hemos visto el extraordinario anuncio del Astra GTC (el del padre que guardará el coche a su hijo hasta que cumpla los 18). Muchos pensábamos que el modelo que se mostraba corresponde con la versión más deportiva, que siempre goza de una imagen más poderosa y que se aleja mucho del aspecto del resto de la gama. Tras asistir con Opel a la presentación en España del modelo y conducir el que, probablemente, sea el de mayor éxito de ventas (el diésel de 120 cv.), pudimos descubrir que todos los Astra GTC, desde el más «modesto» de 90 cv. hasta el más radical de 200 cv., tienen un atractivo indiscutible. Recuerda en su espíritu al legendario Kadett GSI y un poco en su línea al Alfa 147, pero con una marcada personalidad propia y una calidad de acabados impecable. Sorprende su aplomo, la postura de conducción y los altísimos niveles de seguridad que dispone y que el conductor percibe nada más trazar las primeras curvas. Un compacto versátil, muy, muy bonito y con un comportamiento ejemplar apto para cualquier tipo de conducción y de conductor.



■ Musculoso, con una marcada silueta deportiva y un acertado carácter juvenil, es sin duda el Astra más bonito hasta la fecha

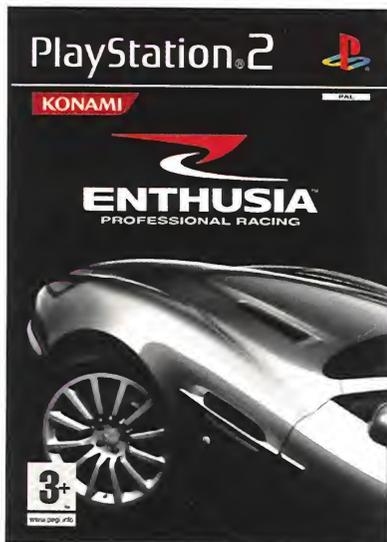


«ATRACCIÓN, AGILIDAD,
PRESTACIONES Y DINAMISMO»

GAME

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO
SI LO ENCUESTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

~~59,95~~ **54,95**

5.00 €

DESCUENTO

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CÓDIGO POSTAL
 PROVINCIA.....
 TELÉFONOMODELO DE CONSOLA.....
 TARJETA CLIENTE SI NO NÚMERO.....
 Dirección e-mail

Rellena los datos de este cupón.
 Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
 Visita tu CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
 Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
 CentroMAIL - Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F - 28031 Madrid.
 Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
 Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL:
 Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.
 Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL

CADUCA EL 30/06/2005 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

¡LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

ES3

iii REPORTAJE ESPECIAL DE LA GRAN FERIA DE LOS ÁNGELES!!!

- Primeros datos oficiales de PlayStation 3 e imágenes de los primeros juegos anunciados
- Todas las novedades de la feria para PlayStation Portable
- Información sobre los futuros lanzamientos para PlayStation 2



ANALIZAMOS:

- BATMAN BEGINS
 - TEKKEN 5
 - FORMULA 1 2005
 - MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
 - DESTROY ALL HUMANS
 - BRAVE
- ¡Y EL RESTO DE NOVEDADES!

BUZÓN PLAYSTATION 2

¡Envíad vuestras cartas con preguntas, sugerencias y opiniones sobre el universo PlayStation y podréis ganar fabulosos premios!

DVD
DEMO

JULIO
2005

PlayStation

¡JUEGA CON LOS LANZAMIENTOS MÁS ESPERADOS!

NO TE PIERDAS LAS DEMOS JUGABLES DE BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30, DESTROY ALL HUMANS y muchos más...



POLIFÓNICAS Y SONIDOS REALES

T 85103	Baila morena	85119	Buscate un hombre que ...
85161	Perdoname	80093	Equador
85150	La gata (palante)	82652	Fiesta Pagana
84202	Telefono antiguo	85158	Volverte a ver
85249	Hasta cuando	84428	Asturias
82935	Noches de bohemia	85048	Enjoy the silence 2004
84826	Dale don dale	85172	Sound of San Francisco
84997	Valio la pena	80726	No woman no cry
80239	Final Countdown	82984	Paquito El Chocolatero
84760	Obsesion	85069	Antes muerta que sencilla

HIMNOS

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
84446	Cara al sol
83808	H. de España
82123	Athletic Bilbao
84094	H. Republicano
82124	Athletic Madrid
85220	H. de la legión
84494	La internacional
84362	Champions League
82190	Betis
84489	Els segadors

SOUND CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL 7372

Ej: Envía SOUND 85103 al 7372 para escuchar "Baila morena" en tu móvil.

NACIONALES		CINE/TV	
85662	A toda mecha	84067	El Exorcista
85670	Eres un enfermo	84937	Kill Bill
85629	Gasolina	84724	El bueno, el malo, feo
84642	Angel malherido	80143	La Pantera rosa
84920	Pastillas de freno	83883	Fraggle Rock
84791	La ruca	84064	Star Wars
84993	Precisamente ahora	84759	Gladiator
82364	Chiquilla	80017	Mision Imposible
82247	Cannabis	84440	El señor de los anillos
84904	Hablando en plata	80096	Pulp Fiction
82886	Ni más, ni menos	80044	Rocky
85252	Nunca volvera	80108	Benny Hill
85145	Pobre diablo	85083	Aqui no hay quien viva
85260	Brujería	80025	Los Simpsons
84919	Una foto en blanco y negro	84207	El Padrino

TECHNO-DANCE

84226	Cafe del mar
80056	Insomnia
85037	Flashdance
84203	Dos gardenias
84680	Dragostea din tei
83814	Satisfaction
84973	Call on me
85137	Galvanize
84605	Shin chan dance

POP/ROCK

80111	Sweet Child of Mine
84943	Accidentally in love
84068	Du hast
85156	Get right
84976	American idiot
80277	Nothing else matters
83655	Thunderstruck
83885	Numb
80298	Master of Puppets

SONIDOS REALES UNA CANCIÓN CON TU PROPIO NOMBRE

¡LO MEJOR! ENVIÁ **SOUND** LETRA seguida del AL NOMBRE que quieras **7372** (sin espacio)

Ej: Envía SOUND LETRAPACO al 7372 para que suene...

IMITACIONES DE FAMOSOS

PORTERO ...Un poquito de por favor...
 RISITA ¡Cuíacoo! Te suena ¿verdad?
 LMOYA ...Ara, a ras!!!
 BORIS Histórico como siempre
 CRUZYRAYA Ir para nada es tontería..

Ej: Envía SOUND BORIS al 7372 y la voz de BORIS te avisara cuando te llamen

OleMóvil.com



DIAMOND
ARIA GIOVANNI

1287



INVADERS

1263



BLOCKS

1272



SOLITAIRE

1836



ADIDAS ALL STAR FOOTBALL

1833

ENVIÁ START Código AL JUEGO 7372

Ej: Envía START 1410 al 7372 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS



SOLITAIRE

1563



TRAGACOCOS

1410



REVES

1661

42742

41268

41081

41604

42012

42206

39922

42753

42749

36329

41607

41080

42791

42750

42611

41925

41044

41922

42642

37489

42652

42428

40053

37810

38878

39927

36927

42641

41272

41272

42655

38878

39927

41074

42647

42743

41489

42643

41490

41610

42746

42336

41489

42740

42656

42209

42660

42746

42740

42748

42782

42651

42660

41038

42747

42331

42748

42782

42660

36215

37715

39079

42748

42782

42660

41080

41751

42011

42748

42782

42660

ENVIÁ **TELE** Código FOTO O ANIMACIÓN **7372**

Ej: Envía TELE 39082 al 7372 y tendrás al DIABLO en tu móvil.

También al: **806 52 62 33**

ANIMACIONES BABY

DISCO MORTAI KARATEKA

HIPHOP BOXEO BORRACHO

CHACHACHA ENVIÁ TELE GIMNASIA VOLTERETA

CÓDIGO ANIMACIÓN 7372

Envía TELE HIPHOP al 7372 y veras como baila

Compañías de: POLIFONICAS Y SONIDOS REALES: Alcatel 536 736 758 Lg 6100 06150 Motorola V300 c395 c950 v100 v220 v3 v500 v525 v535 v550 v930 Nokia 3200 3950 5140 6220 6330 6350 6800 6930 6920 7200 7260 7610 7650 N-Gage N-Gage+D Panasonic x300 x500 x60 Sagam my-55 my-65 myk-2 myk-3 Samsung sgh-d500 sgh-e300 sgh-e310 sgh-e320 sgh-e330 sgh-e340 sgh-e350 sgh-e360 sgh-e370 sgh-e380 sgh-e390 sgh-e400 sgh-e410 sgh-e420 sgh-e430 sgh-e440 sgh-e450 sgh-e460 sgh-e470 sgh-e480 sgh-e490 sgh-e500 sgh-e510 sgh-e520 sgh-e530 sgh-e540 sgh-e550 sgh-e560 sgh-e570 sgh-e580 sgh-e590 sgh-e600 sgh-e610 sgh-e620 sgh-e630 sgh-e640 sgh-e650 sgh-e660 sgh-e670 sgh-e680 sgh-e690 sgh-e700 sgh-e710 sgh-e720 sgh-e730 sgh-e740 sgh-e750 sgh-e760 sgh-e770 sgh-e780 sgh-e790 sgh-e800 sgh-e810 sgh-e820 sgh-e830 sgh-e840 sgh-e850 sgh-e860 sgh-e870 sgh-e880 sgh-e890 sgh-e900 sgh-e910 sgh-e920 sgh-e930 sgh-e940 sgh-e950 sgh-e960 sgh-e970 sgh-e980 sgh-e990 sgh-f100 sgh-f110 sgh-f120 sgh-f130 sgh-f140 sgh-f150 sgh-f160 sgh-f170 sgh-f180 sgh-f190 sgh-f200 sgh-f210 sgh-f220 sgh-f230 sgh-f240 sgh-f250 sgh-f260 sgh-f270 sgh-f280 sgh-f290 sgh-f300 sgh-f310 sgh-f320 sgh-f330 sgh-f340 sgh-f350 sgh-f360 sgh-f370 sgh-f380 sgh-f390 sgh-f400 sgh-f410 sgh-f420 sgh-f430 sgh-f440 sgh-f450 sgh-f460 sgh-f470 sgh-f480 sgh-f490 sgh-f500 sgh-f510 sgh-f520 sgh-f530 sgh-f540 sgh-f550 sgh-f560 sgh-f570 sgh-f580 sgh-f590 sgh-f600 sgh-f610 sgh-f620 sgh-f630 sgh-f640 sgh-f650 sgh-f660 sgh-f670 sgh-f680 sgh-f690 sgh-f700 sgh-f710 sgh-f720 sgh-f730 sgh-f740 sgh-f750 sgh-f760 sgh-f770 sgh-f780 sgh-f790 sgh-f800 sgh-f810 sgh-f820 sgh-f830 sgh-f840 sgh-f850 sgh-f860 sgh-f870 sgh-f880 sgh-f890 sgh-f900 sgh-f910 sgh-f920 sgh-f930 sgh-f940 sgh-f950 sgh-f960 sgh-f970 sgh-f980 sgh-f990 sgh-g100 sgh-g110 sgh-g120 sgh-g130 sgh-g140 sgh-g150 sgh-g160 sgh-g170 sgh-g180 sgh-g190 sgh-g200 sgh-g210 sgh-g220 sgh-g230 sgh-g240 sgh-g250 sgh-g260 sgh-g270 sgh-g280 sgh-g290 sgh-g300 sgh-g310 sgh-g320 sgh-g330 sgh-g340 sgh-g350 sgh-g360 sgh-g370 sgh-g380 sgh-g390 sgh-g400 sgh-g410 sgh-g420 sgh-g430 sgh-g440 sgh-g450 sgh-g460 sgh-g470 sgh-g480 sgh-g490 sgh-g500 sgh-g510 sgh-g520 sgh-g530 sgh-g540 sgh-g550 sgh-g560 sgh-g570 sgh-g580 sgh-g590 sgh-g600 sgh-g610 sgh-g620 sgh-g630 sgh-g640 sgh-g650 sgh-g660 sgh-g670 sgh-g680 sgh-g690 sgh-g700 sgh-g710 sgh-g720 sgh-g730 sgh-g740 sgh-g750 sgh-g760 sgh-g770 sgh-g780 sgh-g790 sgh-g800 sgh-g810 sgh-g820 sgh-g830 sgh-g840 sgh-g850 sgh-g860 sgh-g870 sgh-g880 sgh-g890 sgh-g900 sgh-g910 sgh-g920 sgh-g930 sgh-g940 sgh-g950 sgh-g960 sgh-g970 sgh-g980 sgh-g990 sgh-h100 sgh-h110 sgh-h120 sgh-h130 sgh-h140 sgh-h150 sgh-h160 sgh-h170 sgh-h180 sgh-h190 sgh-h200 sgh-h210 sgh-h220 sgh-h230 sgh-h240 sgh-h250 sgh-h260 sgh-h270 sgh-h280 sgh-h290 sgh-h300 sgh-h310 sgh-h320 sgh-h330 sgh-h340 sgh-h350 sgh-h360 sgh-h370 sgh-h380 sgh-h390 sgh-h400 sgh-h410 sgh-h420 sgh-h430 sgh-h440 sgh-h450 sgh-h460 sgh-h470 sgh-h480 sgh-h490 sgh-h500 sgh-h510 sgh-h520 sgh-h530 sgh-h540 sgh-h550 sgh-h560 sgh-h570 sgh-h580 sgh-h590 sgh-h600 sgh-h610 sgh-h620 sgh-h630 sgh-h640 sgh-h650 sgh-h660 sgh-h670 sgh-h680 sgh-h690 sgh-h700 sgh-h710 sgh-h720 sgh-h730 sgh-h740 sgh-h750 sgh-h760 sgh-h770 sgh-h780 sgh-h790 sgh-h800 sgh-h810 sgh-h820 sgh-h830 sgh-h840 sgh-h850 sgh-h860 sgh-h870 sgh-h880 sgh-h890 sgh-h900 sgh-h910 sgh-h920 sgh-h930 sgh-h940 sgh-h950 sgh-h960 sgh-h970 sgh-h980 sgh-h990 sgh-i100 sgh-i110 sgh-i120 sgh-i130 sgh-i140 sgh-i150 sgh-i160 sgh-i170 sgh-i180 sgh-i190 sgh-i200 sgh-i210 sgh-i220 sgh-i230 sgh-i240 sgh-i250 sgh-i260 sgh-i270 sgh-i280 sgh-i290 sgh-i300 sgh-i310 sgh-i320 sgh-i330 sgh-i340 sgh-i350 sgh-i360 sgh-i370 sgh-i380 sgh-i390 sgh-i400 sgh-i410 sgh-i420 sgh-i430 sgh-i440 sgh-i450 sgh-i460 sgh-i470 sgh-i480 sgh-i490 sgh-i500 sgh-i510 sgh-i520 sgh-i530 sgh-i540 sgh-i550 sgh-i560 sgh-i570 sgh-i580 sgh-i590 sgh-i600 sgh-i610 sgh-i620 sgh-i630 sgh-i640 sgh-i650 sgh-i660 sgh-i670 sgh-i680 sgh-i690 sgh-i700 sgh-i710 sgh-i720 sgh-i730 sgh-i740 sgh-i750 sgh-i760 sgh-i770 sgh-i780 sgh-i790 sgh-i800 sgh-i810 sgh-i820 sgh-i830 sgh-i840 sgh-i850 sgh-i860 sgh-i870 sgh-i880 sgh-i890 sgh-i900 sgh-i910 sgh-i920 sgh-i930 sgh-i940 sgh-i950 sgh-i960 sgh-i970 sgh-i980 sgh-i990 sgh-j100 sgh-j110 sgh-j120 sgh-j130 sgh-j140 sgh-j150 sgh-j160 sgh-j170 sgh-j180 sgh-j190 sgh-j200 sgh-j210 sgh-j220 sgh-j230 sgh-j240 sgh-j250 sgh-j260 sgh-j270 sgh-j280 sgh-j290 sgh-j300 sgh-j310 sgh-j320 sgh-j330 sgh-j340 sgh-j350 sgh-j360 sgh-j370 sgh-j380 sgh-j390 sgh-j400 sgh-j410 sgh-j420 sgh-j430 sgh-j440 sgh-j450 sgh-j460 sgh-j470 sgh-j480 sgh-j490 sgh-j500 sgh-j510 sgh-j520 sgh-j530 sgh-j540 sgh-j550 sgh-j560 sgh-j570 sgh-j580 sgh-j590 sgh-j600 sgh-j610 sgh-j620 sgh-j630 sgh-j640 sgh-j650 sgh-j660 sgh-j670 sgh-j680 sgh-j690 sgh-j700 sgh-j710 sgh-j720 sgh-j730 sgh-j740 sgh-j750 sgh-j760 sgh-j770 sgh-j780 sgh-j790 sgh-j800 sgh-j810 sgh-j820 sgh-j830 sgh-j840 sgh-j850 sgh-j860 sgh-j870 sgh-j880 sgh-j890 sgh-j900 sgh-j910 sgh-j920 sgh-j930 sgh-j940 sgh-j950 sgh-j960 sgh-j970 sgh-j980 sgh-j990 sgh-k100 sgh-k110 sgh-k120 sgh-k130 sgh-k140 sgh-k150 sgh-k160 sgh-k170 sgh-k180 sgh-k190 sgh-k200 sgh-k210 sgh-k220 sgh-k230 sgh-k240 sgh-k250 sgh-k260 sgh-k270 sgh-k280 sgh-k290 sgh-k300 sgh-k310 sgh-k320 sgh-k330 sgh-k340 sgh-k350 sgh-k360 sgh-k370 sgh-k380 sgh-k390 sgh-k400 sgh-k410 sgh-k420 sgh-k430 sgh-k440 sgh-k450 sgh-k460 sgh-k470 sgh-k480 sgh-k490 sgh-k500 sgh-k510 sgh-k520 sgh-k530 sgh-k540 sgh-k550 sgh-k560 sgh-k570 sgh-k580 sgh-k590 sgh-k600 sgh-k610 sgh-k620 sgh-k630 sgh-k640 sgh-k650 sgh-k660 sgh-k670 sgh-k680 sgh-k690 sgh-k700 sgh-k710 sgh-k720 sgh-k730 sgh-k740 sgh-k750 sgh-k760 sgh-k770 sgh-k780 sgh-k790 sgh-k800 sgh-k810 sgh-k820 sgh-k830 sgh-k840 sgh-k850 sgh-k860 sgh-k870 sgh-k880 sgh-k890 sgh-k900 sgh-k910 sgh-k920 sgh-k930 sgh-k940 sgh-k950 sgh-k960 sgh-k970 sgh-k980 sgh-k990 sgh-l100 sgh-l110 sgh-l120 sgh-l130 sgh-l140 sgh-l150 sgh-l160 sgh-l170 sgh-l180 sgh-l190 sgh-l200 sgh-l210 sgh-l220 sgh-l230 sgh-l240 sgh-l250 sgh-l260 sgh-l270 sgh-l280 sgh-l290 sgh-l300 sgh-l310 sgh-l320 sgh-l330 sgh-l340 sgh-l350 sgh-l360 sgh-l370 sgh-l380 sgh-l390 sgh-l400 sgh-l410 sgh-l420 sgh-l430 sgh-l440 sgh-l450 sgh-l460 sgh-l470 sgh-l480 sgh-l490 sgh-l500 sgh-l510 sgh-l520 sgh-l530 sgh-l540 sgh-l550 sgh-l560 sgh-l570 sgh-l580 sgh-l590 sgh-l600 sgh-l610 sgh-l620 sgh-l630 sgh-l640 sgh-l650 sgh-l660 sgh-l670 sgh-l680 sgh-l690 sgh-l700 sgh-l710 sgh-l720 sgh-l730 sgh-l740 sgh-l750 sgh-l760 sgh-l770 sgh-l780 sgh-l790 sgh-l800 sgh-l810 sgh-l820 sgh-l830 sgh-l840 sgh-l850 sgh-l860 sgh-l870 sgh-l880 sgh-l890 sgh-l900 sgh-l910 sgh-l920 sgh-l930 sgh-l940 sgh-l950 sgh-l960 sgh-l970 sgh-l980 sgh-l990 sgh-m100 sgh-m110 sgh-m120 sgh-m130 sgh-m140 sgh-m150 sgh-m160 sgh-m170 sgh-m180 sgh-m190 sgh-m200 sgh-m210 sgh-m220 sgh-m230 sgh-m240 sgh-m250 sgh-m260 sgh-m270 sgh-m280 sgh-m290 sgh-m300 sgh-m310 sgh-m320 sgh-m330 sgh-m340 sgh-m350 sgh-m360 sgh-m370 sgh-m380 sgh-m390 sgh-m400 sgh-m410 sgh-m420 sgh-m430 sgh-m440 sgh-m450 sgh-m460 sgh-m470 sgh-m480 sgh-m490 sgh-m500 sgh-m510 sgh-m520 sgh-m530 sgh-m540 sgh-m550 sgh-m560 sgh-m570 sgh-m580 sgh-m590 sgh-m600 sgh-m610 sgh-m620 sgh-m630 sgh-m640 sgh-m650 sgh-m660 sgh-m670 sgh-m680 sgh-m690 sgh-m700 sgh-m710 sgh-m720 sgh-m730 sgh-m740 sgh-m750 sgh-m760 sgh-m770 sgh-m780 sgh-m790 sgh-m800 sgh-m810 sgh-m820 sgh-m830 sgh-m840 sgh-m850 sgh-m860 sgh-m870 sgh-m880 sgh-m890 sgh-m900 sgh-m910 sgh-m920 sgh-m930 sgh-m940 sgh-m950 sgh-m960 sgh-m970 sgh-m980 sgh-m990 sgh-n100 sgh-n110 sgh-n120 sgh-n130 sgh-n140 sgh-n150 sgh-n160 sgh-n170 sgh-n180 sgh-n190 sgh-n200 sgh-n210 sgh-n220 sgh-n230 sgh-n240 sgh-n250 sgh-n260 sgh-n270 sgh-n280 sgh-n290 sgh-n300 sgh-n310 sgh-n320 sgh-n330 sgh-n340 sgh-n350 sgh-n360 sgh-n370 sgh-n380 sgh-n390 sgh-n400 sgh-n410 sgh-n420 sgh-n430 sgh-n440 sgh-n450 sgh-n460 sgh-n470 sgh-n480 sgh-n490 sgh-n500 sgh-n510 sgh-n520 sgh-n530 sgh-n540 sgh-n550 sgh-n560 sgh-n570 sgh-n580 sgh-n590 sgh-n600 sgh-n610 sgh-n620 sgh-n630 sgh-n640 sgh-n650 sgh-n660 sgh-n670 sgh-n680 sgh-n690 sgh-n700 sgh-n710 sgh-n720 sgh-n730 sgh-n740 sgh-n750 sgh-n760 sgh-n770 sgh-n780 sgh-n790 sgh-n800 sgh-n810 sgh-n820 sgh-n830 sgh-n840 sgh-n850 sgh-n860 sgh-n870 sgh-n880 sgh-n890 sgh-n900 sgh-n910 sgh-n920 sgh-n930 sgh-n940 sgh-n950 sgh-n960 sgh-n970 sgh-n980 sgh-n990 sgh-o100 sgh-o110 sgh-o120 sgh-o130 sgh-o140 sgh-o150 sgh-o160 sgh-o170 sgh-o180 sgh-o190 sgh-o200 sgh-o210 sgh-o220 sgh-o230 sgh-o240 sgh-o250 sgh-o260 sgh-o270 sgh-o280 sgh-o290 sgh-o300 sgh-o310 sgh-o320 sgh-o330 sgh-o340 sgh-o350 sgh-o360 sgh-o370 sgh-o380 sgh-o390 sgh-o400 sgh-o410 sgh-o420 sgh-o430 sgh-o440 sgh-o450 sgh-o460 sgh-o470 sgh-o480 sgh-o490 sgh-o500 sgh-o510 sgh-o520 sgh-o530 sgh-o540 sgh-o550 sgh-o560 sgh-o570 sgh-o580 sgh-o590 sgh-o600 sgh-o610 sgh-o620 sgh-o630 sgh-o640 sgh-o650 sgh-o660 sgh-o670 sgh-o680 sgh-o690 sgh-o700 sgh-o710 sgh-o720 sgh-o730 sgh-o740 sgh-o750 sgh-o760 sgh-o770 sgh-o780 sgh-o790 sgh-o800 sgh-o810 sgh-o820 sgh-o830 sgh-o840 sgh-o850 sgh-o860 sgh-o870 sgh-o880 sgh-o890 sgh-o900 sgh-o910 sgh-o920 sgh-o930 sgh-o940 sgh-o950 sgh-o960 sgh-o970 sgh-o980 sgh-o990 sgh-p100 sgh-p110 sgh-p120 sgh-p130 sgh-p140 sgh-p150 sgh-p160 sgh-p170 sgh-p180 sgh-p190 sgh-p200 sgh-p210 sgh-p220 sgh-p230 sgh-p240 sgh-p250 sgh-p260 sgh-p270 sgh-p280 sgh-p290 sgh-p300 sgh-p310 sgh-p320 sgh-p330 sgh-p340 sgh-p350 sgh-p360 sgh-p370 sgh-p380 sgh-p390 sgh-p400 sgh-p410 sgh-p420 sgh-p430 sgh-p440 sgh-p450 sgh-p460 sgh-p470 sgh-p480 sgh-p490 sgh-p500 sgh-p510 sgh-p520 sgh-p530 sgh-p540 sgh-p550 sgh-p560 sgh-p570 sgh-p580 sgh-p590 sgh-p600 sgh-p610 sgh-p620 sgh-p630 sgh-p640 sgh-p650 sgh-p660 sgh-p670 sgh-p680 sgh-p690 sgh-p700 sgh-p710 sgh-p720 sgh-p730 sgh-p740 sgh-p750 sgh-p760 sgh-p770 sgh-p780 sgh-p790 sgh-p800 sgh-p810 sgh-p820 sgh-p830 sgh-p840 sgh-p850 sgh-p860 sgh-p870 sgh-p880 sgh-p890 sgh-p900 sgh-p910 sgh-p920 sgh-p930 sgh-p940 sgh-p950 sgh-p960 sgh-p970 sgh-p980 sgh-p990 sgh-q100 sgh-q110 sgh-q120 sgh-q130 sgh-q140 sgh-q150 sgh-q160 sgh-q170 sgh-q180 sgh-q190 sgh-q200 sgh-q210 sgh-q220 sgh-q230 sgh-q240 sgh-q250 sgh-q260 sgh-q270 sgh-q280 sgh-q290 sgh-q300 sgh-q310 sgh-q320 sgh-q330 sgh-q340 sgh-q350 sgh-q360 sgh-q370 sgh-q380 sgh-q390 sgh-q400 sgh-q410 sgh-q420 sgh-q430 sgh-q440 sgh-q450 sgh-q460 sgh-q470 sgh-q480 sgh-q490 sgh-q500 sgh-q510 sgh-q520 sgh-q530 sgh-q540 sgh-q550 sgh-q560 sgh-q570 sgh-q580 sgh-q590 sgh-q600 sgh-q610 sgh-q620 sgh-q630 sgh-q640 sgh-q650 sgh-q660 sgh-q670 sgh-q680 sgh-q690 sgh-q700 sgh-q710 sgh-q720 sgh-q730 sgh-q740 sgh-q750 sgh-q760 sgh-q770 sgh-q780 sgh-q790 sgh-q800 sgh-q810 sgh-q820 sgh-q830 sgh-q840 sgh-q850 sgh-q860 sgh-q870 sgh-q880 sgh-q890 sgh-q900 sgh-q910 sgh-q920 sgh-q930 sgh-q940 sgh-q950 sgh-q960 sgh-q970 sgh-q980 sgh-q990 sgh-r100 sgh-r110 sgh-r120 sgh-r130 sgh-r140 sgh-r150 sgh-r160 sgh-r170 sgh-r180 sgh-r190 sgh-r200 sgh-r210 sgh-r220 sgh-r230 sgh-r240 sgh-r250 sgh-r260 sgh-r270 sgh-r280 sgh-r290 sgh-r300 sgh-r310 sgh-r320 sgh-r330 sgh-r340 sgh-r350 sgh-r360 sgh-r370 sgh-r380 sgh-r390 sgh-r400 sgh-r410 sgh-r420 sgh-r430 sgh-r440 sgh-r450 sgh-r460 sgh-r470 sgh-r480 sgh-r490 sgh-r500 sgh-r510 sgh-r520 sgh-r530 sgh-r540 sgh-r550 sgh-r560 sgh-r570 sgh-r580 sgh-r590 sgh-r600 sgh-r610 sgh-r620 sgh-r630 sgh-r640 sgh-r650 sgh-r660 sgh-r670 sgh-r680 sgh-r690 sgh-r700 sgh-r710 sgh-r720 sgh-r730 sgh-r

desafíame



Sólo con movistar puedes ser un auténtico Jedi.

- Videojuegos
- Trailers
- Tonos e Imágenes
- Tienda Oficial
- Compra de entradas
- Felicitaciones

Descúbrelo en:
emoción > novedades > Star Wars
Y ahora, navega gratis. Apúntate en el 4420.

www.movistar.es

Telefonica



movistar